



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Creación de un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids. Guatemala, Guatemala 2020

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la facultad de Ciencias de la comunicación

Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

Sheyla Alejandra, Salazar Soto

Carné: 17004227

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, enero de 2021

Creación de un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa TutorKids.

Guatemala, Guatemala, 2020.

Sheyla Alejandra Salazar Soto

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

enero, 2021

Autoridades

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Rector

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrectora General

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Vicerrector Administrativo

Lic. Jorge Retolaza

Secretario General

Lic. Leizer Kachler

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Cs.

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación



Guatemala, 11 de diciembre de 2020

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LENGUAJE DE SEÑAS DIRIGIDO A NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS EN EDAD PREESCOLAR, PARA LA EMPRESA TUTOR KIDS. GUATEMALA, GUATEMALA 2020**. Presentado por la estudiante: Sheyla Alejandra Salazar Soto, con número de carné: 17004227, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,


Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán
Asesor
Colegiado 7499



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 28 de enero de 2021

**Señorita
Sheyla Alejandra Salazar Soto
Presente**

Estimada Señorita Salazar:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 11 de febrero de 2021.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **CREACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LENGUAJE DE SEÑAS DIRIGIDO A NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS EN EDAD PREESCOLAR, PARA LA EMPRESA TUTOR KIDS. GUATEMALA, GUATEMALA 2020.** de la estudiante Sheyla Alejandra Salazar Soto, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Innovación en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 26 de febrero de 2021

Señorita:
Sheyla Alejandra Salazar Soto
Presente

Estimada Señorita Salazar:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **CREACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LENGUAJE DE SEÑAS DIRIGIDO A NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS EN EDAD PREESCOLAR, PARA LA EMPRESA TUTOR KIDS. GUATEMALA, GUATEMALA 2020**. Presentado por la estudiante: Sheyla Alejandra Salazar Soto, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala 13 de abril de 2020

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
CREACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LENGUAJE DE SEÑAS DIRIGIDO A NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS EN EDAD PREESCOLAR, PARA LA EMPRESA TUTOR KIDS. GUATEMALA, GUATEMALA 2020. Así mismo solicito que el Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,


Sheyla Alejanda Salazar Soto
17004227


Mgtr./Arnulfo Guzmán Morán
Asesor
Colegiado 7499



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 18 de mayo de 2020

Señorita:
Sheyla Alejandra Salazar Soto
Presente

Estimada Señorita Salazar:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **CREACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LENGUAJE DE SEÑAS DIRIGIDO A NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS EN EDAD PREESCOLAR, PARA LA EMPRESA TUTOR KIDS. GUATEMALA, GUATEMALA 2020.** Así mismo, se aprueba al Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

A Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto de mi vida, darme salud, sabiduría y las habilidades con las que pude desarrollar con éxito este proyecto. Gracias a mi familia por apoyarme en cada decisión y proyecto. A mis hermanos que han compartido este camino junto a mí, viendo mi proceso de crecimiento personal, apoyándome en lo que he necesitado. Gracias a mi madre que se ha esforzado en forjarme como una persona con valores y principios, que no ha desmayado en su apoyo incondicional. Ella fue el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, sembró en mí la base de responsabilidad y deseo de superación. Ella es mi pilar de vida, le dedico este trabajo de titulación. ¡Gracias, madre!

A todas las personas que me ayudaron a desarrollar y culminar con éxito mi proyecto, mis estudios y una de mis metas.

A mis compañeros de clases, con los que he compartido grandes momentos y por supuesto, a todo el cuerpo estudiantil que me ha dado las herramientas para desarrollar mis habilidades y de quienes me llevo muchos conocimientos y gratos momentos durante mis años de universidad.

Resumen

A través del acercamiento con la empresa Tutorkids se identificó que no cuenta con juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas, dirigido a niños de 3 a 6 años.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Crear un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del cliente, grupo objetivo, conformado por (niños de 3 a 6 años en edad preescolar) y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue establecer una línea gráfica en las ilustraciones, que permitió que el juego didáctico fuera consistente y se recomendó a la empresa Tutorkids colocar el material didáctico en el salón de clases.

Para efectos legales únicamente la autora, SHEYLA ALEJANDRA SALAZAR SOTO, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I	1
1.1 Introducción.....	1
Capítulo II. Problemática	2
2.1 Contexto	2
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño	2
2.3 Justificación	2
2.3.1. Magnitud.	2
2.3.2. Vulnerabilidad.	3
2.3.3. Trascendencia.	3
2.3.4. Factibilidad.	3
2.3.4.1 Recursos Humanos.	3
2.3.4.2 Recursos Organizacionales.	4
2.3.4.3 Recursos Económicos.	4
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.	4
Capítulo III. Objetivos del diseño.....	5
3.1 El objetivo general.....	5
3.2 Los objetivos específicos	5
Capítulo IV. Marco de referencia	6
4.1 Información general del cliente.....	6
4.1.1 Misión.....	6
4.1.2 Visión.	6
4.1.3 FODA.....	6
4.1.4 Organigrama.....	7
Capítulo V. Definición del grupo objetivo	8
5.1 Perfil geográfico.....	8
5.2 Perfil demográfico	8
5.3 Perfil psicográfico.....	8
5.4 Perfil conductual	9

Capítulo VI: Marco teórico	10
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio	10
6.1.1 Crear.....	10
6.1.2 Juego.....	10
6.1.2.1 Juego didáctico.....	10
6.1.3 Aprendizaje.....	11
6.1.3.1 Lenguaje de señas.....	11
6.1.3.2 Aprendizaje de lenguaje de señas.....	11
6.1.4 Niñez.....	12
6.1.5 Preescolar.....	12
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño	13
6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.....	13
6.2.1.1 Comunicación.....	13
6.2.1.2 Esquema de comunicación.....	14
6.2.1.3 Comunicación visual.....	14
6.2.1.3 Comunicación gestual.....	14
6.2.1.4 Comunicación por señas.....	15
6.2.1.5 Comunicación no verbal.....	15
6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.....	15
6.2.2.1 Diseño.....	15
6.2.2.2 Diseño gráfico.....	15
6.2.2.3 Diseño editorial.....	16
6.2.2.4 Ilustración digital.....	16
6.2.2.5 Ilustración vectorial.....	16
6.2.2.6 Ilustración infantil.....	17
6.2.2.7 Adobe Illustrator.....	18
6.2.2.8 Adobe Photoshop.....	19
6.2.2.9 Boceto.....	19
6.3. Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.....	20
6.3.1. Ciencias.....	20

6.3.1 Semiología.....	20
6.3.1 Antropología.....	20
6.3.1 Sociología.....	21
6.3.1 Psicología.....	21
6.3.1 Psicología del color.....	21
6.3.1. Psicología de la Tipografía.....	22
6.3.1. Pedagogía.....	23
6.3.1. Lingüística.....	23
6.3.2. Artes.....	24
6.3.2.1 Tipografía.....	24
6.3.2.2 Pintura.....	24
6.3.3. Teorías.....	25
6.3.3.1 Teoría del color.....	25
6.3.3.2 Teorías del recorrido visual.....	25
6.3.4. Tendencias.....	25
6.3.4.1 Minimalismo.....	25
6.3.4.2 Texturas contrastadas en impresión.....	26
6.3.4.3 Tipografía Bold.....	27
6.3.4.4 Composición asimétrica.....	27
6.3.4.5 Ilustración personalizada.....	28
6.3.4.6 Ilustración plana 2.0.....	29
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar.....	31
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.....	31
7.1.1 Comunicación.....	31
7.1.2 Diseño Gráfico.....	31
7.1.3 Semiología.....	31
7.1.4 Psicología.....	31
7.1.5 Psicología del color.....	32
7.1.6 Tipografía.....	32
7.1.7 Pedagogía.....	32
7.1.8 lingüística.....	32

7.1.9 Teoría del color.	33
7.1.10 Minimalismo.	33
7.1.11 Tipografía bold.	33
7.1.12 Composición asimétrica.	33
7.1.13 Ilustración plana 2.0.	33
7.2 Conceptualización	34
7.2.1 Método Conexiones morfológicas forzadas.	34
7.2.2 Definición del concepto.	35
7.2.2 Definición del concepto.	36
7.3 Bocetaje	37
7.3.1 Proceso de bocetaje.	37
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos.	43
7.4 Propuesta preliminar	52
Capítulo VIII: Validación técnica.....	108
8.1 Población y muestreo	109
8.2.1. Modelo de la encuesta	110
8.3. Resultados e interpretación de resultados	113
8.4. Cambios en base a los resultados	123
Capítulo IX Propuesta gráfica final	124
Capítulo X Producción, Reproducción y distribución	154
10.1. Plan de costos de elaboración	154
10.2. Plan de costos de producción.....	155
10.3. Plan de costos de reproducción	155
10.4. Plan de costos de distribución	156
10.5. Margen de utilidad	156
10.6. Cuadro con resumen general de costos	156
Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones	157
11.1. Conclusiones	157
11.2. Recomendaciones	158
Capítulo XII: Conocimiento general	159

Capítulo XIII Referencias	160
13.1 Bibliografía	160
13.2 Biblio-web	160
13.3 E-grafía.....	161
Capítulo XIV Anexos	164
Anexo I	164
Anexo II.....	167
Anexo III	168
Anexo IV.....	169
Anexo V	170

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Capítulo I

1.1 Introducción

La empresa Tutorkids ha ofrecido a la población de Guatemala sus servicios desde el año 2015. Sin embargo, en la actualidad no cuenta con juegos didácticos para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas, dirigido a niños de 3 a 6 años. Por esta razón se propuso resolver dicho problema comunicativo a través de la elaboración del siguiente proyecto: Rompecabezas con el abecedario para lenguaje de señas.

Para crear el concepto creativo se usará el método de Conexiones morfológicas forzadas, y a través de un método de investigación lógico inductivo se creará un marco teórico que respalde la investigación.

A través de herramientas de investigación, comunicación, diseño y validación se desarrollará el proceso de este proyecto. Los métodos de validación serán encuestas al grupo objetivo, clientes y un grupo de expertos. De esta última herramienta se obtendrán cambios importantes para mejorar el resultado, y dejar un producto de comunicación y diseño funcional para el grupo objetivo.

CAPÍTULO II
PROBLEMÁTICA

Capítulo II. Problemática

2.1 Contexto

La empresa Tutorkids fue creada el año 2015 por Paolagabriela Carrera de García, y actualmente se dedica principalmente al cuidado diario y aprendizaje de niños en edad preescolar.

Con su Centro Educativo reflejan su sentido social, los valores que tiene y quieren difundir en el país ante sus clientes como una empresa con la capacidad de educar a los niños en la ciudad de Guatemala.

Por ello se determina que, tanto las familias como los educadores, no cuentan con material didáctico para educar y a la vez reforzar el lenguaje de señas. Por ello se cree que es necesario crear un rompecabezas de abecedario con lenguaje de señas para entretener, reforzar y educar a los niños.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

La empresa Tutorkids no cuenta con un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas, dirigido a niños de 3 a 6 años.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad (se despejan todas y cada una de las variables).

2.3.1. Magnitud. En la República de Guatemala habitan 17,25 millones de personas, y está dividida en 22 departamentos. Entre ellos se encuentra la ciudad de Guatemala que en la actualidad acoge a 7 millones de habitantes. Dentro de este departamento existen aproximadamente 25 empresas dedicadas a la actividad de su empresa, y entre ellas, se encuentra la empresa Tutorkids que atiende aproximadamente a 36 niños, cantidad de clientes reales.



Gráfica de magnitud realizada por la comunicadora y diseñadora.

2.3.2. Vulnerabilidad. Si la empresa no realiza el juego didáctico de abecedario para lenguaje de señas, se perderá la oportunidad de facilitar el aprendizaje del lenguaje de señas a niños en edad preescolar, dando así paso al poco interés que tendrán los niños al no contar con un material didáctico que sea de su grado y visualmente atractivo.

Se pierde así la atención de los mismos ante las clases o proyectos que tendrán como objetivo acercar al niño a un nuevo aprendizaje inclusivo.

2.3.3. Trascendencia. Al contar con un juego didáctico para aprendizaje del lenguaje de señas, la empresa podrá hacer del aprendizaje un momento ameno y de mayor interés por parte de los niños, ya que no solo se estará enseñando de una manera sistemática, al hacer un aprendizaje significativo donde se combina el aprendizaje y la diversión.

2.3.4. Factibilidad. La creación de un juego didáctico para aprendizaje del lenguaje de señas es factible, porque cuenta con los recursos necesarios para llevarse a cabo.

2.3.4.1 Recursos Humanos. La empresa Tutorkids cuenta con el capital humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de

las funciones de reproducción de material didáctico que se desempeñan dentro de la organización.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. Los ejecutivos de la empresa autorizan al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria de la empresa para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. La empresa Tutorkids cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. La empresa Tutorkids cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto de graduación. Por su parte, el comunicador-diseñador cuenta con las competencias profesionales y el siguiente equipo para llevar a cabo el proyecto:

- Computadora HP Pavilion
- Cámara fotográfica Nikon
- Programa Adobe CC
- Tableta digital Wacom

CAPÍTULO III

OBJETIVOS DEL DISEÑO

Capítulo III. Objetivos del diseño

3.1 El objetivo general

Crear un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids.

3.2 Los objetivos específicos

Recopilar toda la información necesaria de la empresa Tutorkids para que el juego didáctico sea coherente a su filosofía de enseñanza.

Investigar referencias bibliográficas y en sitios web acerca de la creación de juegos didácticos para que la construcción del juego sea correcta.

Ilustrar cada uno de los dibujos y diseños que llevara cada pieza dentro del juego.

CAPÍTULO IV

MARCO DE REFERENCIA

Capítulo IV. Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

La empresa Tutorkids fue creada el año 2015 por Paola Gabriela Carrera de García, y actualmente se dedica principalmente al cuidado diario y aprendizaje de los niños.

4.1.1 Misión. Ofrecer un servicio educativo integral y profesional en donde los niños adquieran, apliquen y desarrollen conocimientos, habilidades y actitudes que los haga competentes para la vida diaria.

4.1.2 Visión. Ser una institución comprometida con la educación y el cuidado infantil a través de la construcción de programas educativos funcionales y de calidad que logren resultados a corto y largo plazo. Mediante la fusión del juego y aprendizaje.

4.1.3 FODA.

<p>FORTALEZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educación de lenguaje de señas. • Grupos pequeños por aula. • Ubicación en un lugar centrico. • Utilización de redes sociales. 	<p>OPORTUNIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educación personalizada • Estimulación temprana en niños. • Consolidar la imagen del Centro Educativo en los guatemaltecos . • Oportunidad de trabajar junto con los padres de familia debido a la situación actual del país.
<p>DEBILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de material didáctico. • Falta de recursos para publicidad. • Respuesta tardía vía correo electrónico. • Poco mobiliario y equipo en las aulas. 	<p>AMENAZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baja adaptación a los cambios tecnológicos. • Centros Educativos con mayor experiencia en el ámbito. • Centros Educativos con instalaciones grandes. • Competencia de los Centros Educativos aledaños.

Tabla elaborada por la comunicadora y diseñadora

Ver Brief completo en anexo I.

4.1.4 Organigrama



CAPÍTULO V

GRUPO OBJETIVO

Capítulo V. Definición del grupo objetivo

El proyecto está dirigido a un grupo objetivo comprendido por niños y niñas, comprendido de 3 a 6 años en edad preescolar, con un NSE C3-D1, gustos por compartir actividades en familia, ver televisión, realizar juegos en casa, salir y compartir con amigos en el colegio.

Personas extrovertidas, capaces de resolver problemas de su edad.

5.1 Perfil geográfico

El grupo objetivo reside en zonas aledañas a zona 1, sus padres trabajan en zona 1 Capitalina de Guatemala, transita por zona 18, 17, 06, 01, 02 y 09. Los padres se entretienen en centros comerciales, cines, parques locales, redes sociales, navegación en internet, Netflix y YouTube. Los niños ven canales infantiles en televisión por cable. El proyecto se ubicará en 12 calle 2-70 zona 1 de la Ciudad Capital de Guatemala.

El Centro de aprendizaje y guardería Tutorkids cuenta con amplias instalaciones, iluminación adecuada, salón Montessori y salón dedicado a la estimulación en áreas sensitivas, motoras y neurológicas.

5.2 Perfil demográfico

El grupo objetivo está compuesto por hombres y mujeres de 3 a 6 años de edad, es decir están en edad preescolar. Con un NSE C3-D1, y contempla las expresadas en la tabla de NSE Multivex 2015.

Ver tabla completa de NSE en anexo II.

5.3 Perfil psicográfico

El grupo objetivo cree en Dios, la familia, cree en personajes de mundos de fantasía, se reúne en colegios, posteriormente están en casas o en actividades acompañados de sus padres. Son personas creativas, se aburren con facilidad y relacionan el aprendizaje con la diversión.

5.4 Perfil conductual

El grupo objetivo se caracteriza por ser personas que les gusta reír, correr, cantar, saltar, jugar, experimentar, socializar, aprender y realizar juegos donde se puedan divertir.

CAPÍTULO VI
MARCO TEÓRICO

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Crear. Según la Real Academia Española (2019) define crear de la siguiente manera: “Establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado”.

Entonces, crear implica y se refiere a varias cuestiones. Por ejemplo, la concreción de algo gracias a la utilización de las capacidades que se ostentan y disponen. (Usha. 2018)

6.1.2 Juego. La real academia lo define como “Acción y efecto de jugar por entretenimiento”. E-ducativa lo complementa diciendo que es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con el todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socioafectivo, etc.

6.1.2.1 Juego didáctico. Es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan algo específico de forma lúdica. Estos tipos de juegos didácticos fomentan la capacidad mental y la práctica de conocimientos en forma activa. Para un niño, es más fácil recordar algo divertido y entretenido.

Ayudan a fomentar la capacidad cognitiva del menos, desarrolla distintas capacidades como la memoria, autoestima, concentración y el desarrollo social, entre otras. (Securekids 2016)

6.1.3 Aprendizaje. es el proceso a través del cual el ser humano adquiere o modifica sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como fruto de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción.

El aprendizaje humano se vincula con el desarrollo personal y se produce de la mejor manera cuando el sujeto se encuentra motivado, es decir, cuando tiene ganas de aprender y se esfuerza en hacerlo. Para ello emplea su memoria, su capacidad de atención, su razonamiento lógico o abstracto y diversas herramientas mentales que la psicología estudia por separado. (Raffino 2019)

6.1.3.1 Lenguaje de señas. Es la lengua natural de las personas sordas. Una lengua que, como cualquier otra, posee y cumple todas las leyes lingüísticas y se aprende dentro de la comunidad de usuarios a quienes facilita resolver todas las necesidades comunicativas y no comunicativas propias del ser humano, social y cultural. (Pérez, 2011).

Vercher complementa diciendo que el lenguaje de señas se basa en movimientos y expresiones a través de las manos, ojos, rostro, boca y cuerpo. (Vercher, 2018)

6.1.3.2 Aprendizaje de lenguaje de señas. Cuando alguien nace sordo, es decir, con algún tipo de daño en su sistema de percepción auditiva, no puede escuchar lo que se habla en su entorno, y de allí que tampoco pueda usar esa capacidad natural para aprender la lengua que hablan quienes están alrededor suyo. Los sordos no oyen, pero ven, y se dan cuenta de que una enorme cantidad de información se comunica con las expresiones de la cara, con las posturas y movimientos corporales, y comienzan a hacer uso de esos recursos para expresarse. (Oviedo, 2004)

Para conocer los diversos enfoques en la enseñanza / aprendizaje de una lengua es preciso entender, según Jack Richards (1998, p. 35), dos grandes apartados:

a) Las teorías sobre la naturaleza de la lengua (competencia lingüística),
estructuras lingüísticas.

b) Las teorías sobre la naturaleza del aprendizaje de una Lengua y los procesos lingüísticos y las condiciones que permiten el uso con éxito de estos procesos.

6.1.4 Niñez. La niñez es la segunda etapa de la vida de las personas, que abarca desde los 3 años hasta los 12 años, siendo una de las primeras etapas del desarrollo humano.

Dentro de la niñez, se pueden distinguir a grandes rasgos 2 subetapas: la etapa de la niñez temprana que abarca desde los 3 hasta los 6 años, y la etapa intermedia de la niñez que comprende desde los 6 hasta los 11 o 12 años. (Uriarte 2019)

6.1.5 Preescolar. Es un adjetivo que se emplea para denominar a la etapa del proceso educativo que antecede a la escuela primaria. Esto quiere decir que, antes de iniciarse en la educación primaria, los niños pasan por un periodo calificado como preescolar.

La educación preescolar es importante para la socialización del niño. Se trata de la primera vez que se aleja del entorno familiar y que permanece tiempo sin sus padres. (Porto y Merino 2013)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1 Comunicación. Hace referencia a la interacción social, es decir a la acción y al resultado de comunicarse. Es una acción social necesaria, ya que, si esta no existiese, nadie sería capaz de conocer a fondo el mundo que nos rodea y mucho menos compartir las experiencias propias de cada ser humano con los demás. (Raffino 2019).

Raffino agrega que en el proceso de comunicación intervienen diferentes actores:

Mensaje: este se construye por los diferentes códigos, señas y cualquier tipo de comunicación posible.

Emisor: se trata de aquel que toma la iniciativa para comenzar la comunicación.

Receptor: es quien recibe todos los mensajes que ofrece el emisor.

Código: es un conjunto de imágenes, claves y lenguaje que debe ser compartido por las dos partes, es decir el emisor y el receptor, de modo contrario el mensaje no podría transmitirse y no produciría la comunicación.

Canal: al hablar el canal se hace referencia a el medio por el cual el mensaje es transmitido, este puede ser grafico visual, como por ejemplo una publicidad en una revista u oral-auditivo, como puede ser hablar con otra persona.

Contexto: depende del contexto en el que se desarrolle el mensaje que se va a enviar, es como lo va a recibir el receptor.

Sonidos: los sonidos que interfieran en la transmisión de un mensaje pueden afectarlo y cambiar su contexto.

Retroalimentación: esta se genera cuando el receptor devuelve información luego de que recibió el mensaje del emisor. Hace referencia a la interpretación que le haya dado el receptor bajo todos los elementos nombrados anteriormente que afecten a esa transmisión, como el código, sonido, canal, etc.

6.2.1.2 Esquema de comunicación.

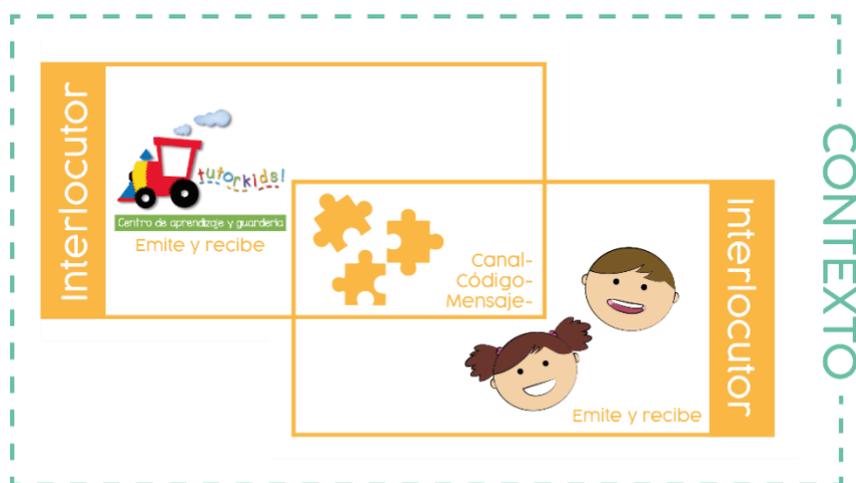


Tabla elaborada por la comunicadora y diseñadora

6.2.1.3 Comunicación visual

Se refiere a la transmisión y recepción de un mensaje a través de imágenes, signos o símbolos. Dentro de este tipo de mensajes pueden incluirse textos, letras o palabras escritas, aunque siempre predomina lo no verbal. (Raffino, 2020)

6.2.1.3 Comunicación gestual. Cuando mandamos un mensaje a otra persona a través de gestos hablamos de comunicación gestual.

Si guiñamos un ojo a otra persona, asentimos con la cabeza o levantamos las manos enfadados estamos comunicando mediante nuestros gestos un mensaje. (García, 2019)

6.2.1.4 Comunicación por señas. Es la forma que las personas sordomudas y sordas utilizan para comunicarse.

Este tipo de comunicación también es conocida como lengua de señas o lenguaje de signos, y se trata de poder comunicarse mediante los gestos. (García, 2019)

6.2.1.5 Comunicación no verbal. Según García (2019) la comunicación no verbal es un tipo de lenguaje con el que transmitimos mediante el cuerpo mensajes a otras personas.

Se trata de un lenguaje corporal: gestos, miradas, movimientos, posturas... involuntariamente con nuestro cuerpo emitimos una serie de información que comunican un mensaje.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Diseño. Un diseño es plasmar una idea en un material visual o gráfico. Wong (2019) Menciona que generalmente las personas piensan en el diseño como en esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de algo, pero el diseño es más que estética exterior. (p.41)

“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito”. Wong, W (1979). Es decir que el diseño es efectivo cuando además de ser estético cumple con una función.

6.2.2.2 Diseño gráfico. El diseño gráfico es resolver problemas de comunicación visual e informar a través de la construcción de mensajes efectivos y transmisión visual creativa de los mismos. Es una profesión que más allá de crear contenido visualmente estético, transmite información e ideas conceptualizadas que están fuertemente relacionadas con su funcionalidad y objetivos a un público en específico. El diseño gráfico debe comunicar, ser entendible y cumplir su objetivo, de lo contrario no es eficaz y pierde su finalidad.

El diseño gráfico abarca una amplia cantidad de campos laborales de los cuales podemos mencionar: investigación, publicidad, educación, cultura, comunicación, mercadeo, medios de comunicación, diseño editorial, diseño multimedia, diseño web, diseño audiovisual, señalética, fotografía, ilustración, entre otros. (Bridgewater, 1992)

6.2.2.3 *Diseño editorial.* Es el área del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de diferentes publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. Se encarga de organizar en un espacio texto, imágenes y, en algunos casos, multimedia; tanto en soportes tradiciones como electrónicos. Zanón (2007)

Zanón (2007) agrega que la pretensión del Diseño Editorial es diseñar obras y difundirlas, comunicar eficientemente unas ideas a través de unas tipografías, colores, formas y composiciones que muestren una relación inequívoca del contenido con el continente.

6.2.2.4 *Ilustración digital.* Es el trabajo de ilustración realizado con tecnologías informáticas. Como ilustraciones que es, igual que ocurre con la ilustración tradicional, debe mantener una función: describir un espacio o un personaje, contar una historia, vender un producto, explicar algo... para obtener una respuesta por parte de quien la observa.

La ilustración digital se combina muchas veces con la ilustración tradicional, para llegar a resultados muy personales y estilos únicos que están marcados por la impronta del artista. Los conocimientos en técnicas tradicionales son muy valiosos para planificar y plantear el posterior trabajo digital. (ArteNeo 2016)

6.2.2.5 *Ilustración vectorial.* La ilustración vectorial o plana se caracteriza por estar formada por gráficos vectoriales matemáticos, los cuales son infinitos y por lo tanto no

pierden su calidad al estar escalados. La ilustración plana se realiza a través de herramientas de software como Adobe Illustrator.

Este tipo de ilustraciones es sencillo, los colores son sólidos, están formados por formas planas y no tienen muchos detalles por lo que el minimalismo destaca en este tipo de ilustraciones.

Según López (s.f) la ilustración vectorial se realiza por medio del aprendizaje de la herramienta pluma, la cual se encuentra en los softwares que trabajan con vectores. Esta herramienta es utilizada para crear los trazos y formas de la ilustración. también agrega que los efectos de iluminación y sombras se representan de forma plana, sin efectos de desenfoco o gradientes.

6.2.2.6 Ilustración infantil. Funciona como una vía de comunicación con los niños y niñas ya que les permite comprender la realidad que los rodea (Furer, Sud, Kriger y Vásquez, s.f, p.16).

Este tipo de ilustración les permite a los niños y niñas visualizar un mensaje textual por medio de una historia ilustrada y por ello el proceso de comprensión y análisis de información es más efectivo.

La base de la ilustración infantil es la metáfora visual, la cual se desarrolla por medio de la historia y contenido visual y los niños y niñas interpretan este canal de comunicación como un juego que exterioriza sus emociones (Furer et al. P.30). La historia es el diferenciador entre la ilustración infantil y la de adultos ya que en las ilustraciones infantiles van más allá de presentar conceptos.

Existen distintas técnicas que se aplican a este tipo de ilustración, entre las más conocidas se encuentran: la acuarela, crayones de color, el acrílico, ilustración digital y el collage. Estas técnicas permiten que las ilustraciones sean creativas y llamativas para los niños, pero el uso de cada una de las técnicas mencionadas anteriormente depende de la edad del niño.

El ilustrador infantil debe investigar y tener conocimientos acerca de la psicología en las distintas etapas del niño porque existen factores que pueden afectar la funcionalidad de la ilustración. Por ejemplo, al ilustrar para bebés de 0 a 2 años de edad la mayoría de personas piensa en colores pastel y claros. Sin embargo, los bebés no distinguen bien los colores y por ello se deben usar colores de alto contraste. Garcharná (citado en Rojas, 2010, p.44)

Gacharná (citado en Rojas, 2010, p.44) agrega las siguientes consideraciones para ilustrar en distintos rangos de edad:

De 2 a 6 años de edad: se debe contar una historia, investigar sobre que les gusta hacer a esa edad y utilizar esos datos para alimentar la imaginación del niño.

De 6 a 10 años de edad: es importante utilizar recursos como colores más oscuros, el degradé de fondos y personajes.

De 10 a 15 años: llama la atención el estilo cómic, dibujos animados y manga.

6.2.2.7 Adobe Illustrator. Es un software que trabaja a través de fórmulas matemáticas que crean vectores, esto significa que la escala del tamaño del vector es infinita y no pierde calidad. Adobe Illustrator es un programa que permite crear iconos, logos, ilustraciones vectoriales, tipografías entre otros.

Según Adobe (2018) Illustrator contiene todas las herramientas de dibujo que sean necesarias para convertir colores y formas en gráficos sofisticados. La interfaz está compuesta por mesas de trabajo que funcionan como tableros de dibujo o de trabajo en los cuales se plasman los gráficos vectoriales.

6.2.2.8 Adobe Photoshop. Adobe (2018) define el programa como “la mejor aplicación de diseño y tratamiento de imágenes del mundo”. Adobe Photoshop CC es un editor digital de fotografías, ilustraciones, sitios web, pintura digital, banners e imágenes.

Las imágenes se trabajan a través de una sucesión de píxeles, por lo que estas no pueden ser escaladas infinitamente. Adobe Photoshop CC cuenta con herramientas que permiten componer, diseñar, transformar, ajustar, reparar, deformar y retocar imágenes y crear composiciones creativas, por lo que el límite de edición es la creatividad del diseñador o fotógrafo.

6.2.2.9 Boceto. Es la acción de hacer trazos simples que representen una idea o concepto en su forma más general previo al desarrollo detallado de la misma. Según Pérez y Merino (2012) el objetivo de un boceto es simbolizar ideas, pensamientos o completos.

Existen tres tipos de boceto:

Burdo: representación sin detalles y contenido técnico. Es la representación general de una primera idea.

Comprensivo: este se realiza al mejorar el boceto burdo, haciéndolo más comprensible.

Dummy: es cuando el boceto es preciso y su calidad es alta.

6.3. Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1. Ciencias auxiliares.

6.3.1 Semiología. Esta ciencia es la encargada del análisis de los signos. Ferdinand de Saussure es considerado fundador de la semiología y padre de la lingüística y concibió la semiología como “la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social” (citado en Mora, s.f). Saussure (citado en Porto y Merino, 2008) indica que el signo está formado por significantes (imagen acústica) y un significado (la idea o interpretación del ser humano).

Cabe decir que la sociedad crea signos para comunicarse a través de ellos, lo cual los convierte en medios de comunicación. Cada sociedad tiene distintas formas de percibir un signo ya que estos dependen de la lengua, el habla, la cultura y significados individuales de cada persona.

6.3.1 Antropología. Ucha (2009) indica que la antropología estudia más allá del ser humano como miembro de una sociedad, además de eso se centra en estudiar la respuesta que el hombre da al medio al cual pertenece, siendo la cultura el elemento diferenciador del ser humano.

Porto y Merino (2012) agregan que, a finales de la Segunda Guerra Mundial, los países más poderosos del mundo consiguieron desarrollar la antropología a nivel profesional, lo que permite reforzar la identidad como nación. Entonces la antropología estudia al ser humano, su contexto, sus relaciones sociales, sus características individuales y físicas, y su relación con el entorno en el que se desarrolla.

6.3.1 Sociología. Es una ciencia que se dedica al estudio del individuo y su relación en un grupo social. Analiza, comprende e interpreta las acciones sociales y su impacto en una sociedad. Los comportamientos de las personas son resultados de acciones sociales de otras y constantemente se desarrollan y cambian.

El estudio de la sociología permite observar nuestra propia sociedad como la de otra persona e ir más allá de las características personales de un individuo. De esta manera el sociólogo no se preocupa únicamente del estudio de las acciones sociales sino también en las fuerzas sociales que sistemáticamente provocan las acciones de los demás individuos en una sociedad. Según Weber (citado en Schaefer, 2012) para entender el comportamiento, debemos aprender de los significados subjetivos de las acciones de las demás personas, en otras palabras, ponerse en el lugar de los demás para entender cómo ven y explican su propio comportamiento.

6.3.1 Psicología. Es la ciencia encargada de investigar y estudiar las dimensiones cognitivas, afectivas y conductuales de los seres vivos. Según Nicuesa (2012) la psicología se encuentra dividida en diversas ramas que estudian, teórica y prácticamente, la amplia variedad de comportamientos que desarrolla el ser humano como el aprendizaje, la personalidad, los colores, el arte, forense, entre otras.

La psicología aporta información importante para la comprensión de los seres humanos y el por qué piensan, sienten y actúan, es decir que es el estudio del desarrollo de la mente humana en su entorno.

6.3.1 Psicología del color. Es un campo de estudio que analiza el significado y percepción del color para el ser humano. El color puede estimular al ser humano a sentir una emoción

y por ello la psicología del color estudia como el contexto determina el efecto del color para cada individuo.

Heller (2008) realizó una encuesta a 2000 hombres y mujeres entre los 14 a 97 años de edad para relacionar los colores con sentimientos y cualidades. De esta encuesta concluyó que los siguientes colores son los más apreciados a la vista del ser humano: azul 45%, verde 15%, rojo 12%, negro 10%, y amarillo 6%.

6.3.1. Psicología de la Tipografía. La Tipografía es uno de los factores que más impacto tienen sobre los clientes. Por lo tanto, es una herramienta de comunicación que resulta ser un poderoso aliado a la hora de transmitir información e ideas. Está probado que la forma visual y el estilo de cada familia tipográfica provoca una emoción diferente que puede ser usada para transmitir diferentes conceptos.

Existen diferentes familias tipográficas las cuales se presentarán a continuación:

Fuente Serif: son las más apropiadas para textos largos puesto que son mucho más legibles. Son fuentes tradicionales y serias que transmiten respeto.

Fuentes Sans-Serif: son apropiadas para cosas como carteles y títulos. Son fuentes que transmiten modernidad, seguridad, alegría, naturalidad y por supuesto minimalismo.

Fuentes Scrip: son apropiadas para títulos y firmas. Pueden expresar diversión o modernidad, dependiendo del contexto en que se usen. No son recomendadas para textos largos

Fuentes modernas: se usan fundamentalmente para optar modernidad. Crean tendencia, transmiten inteligencia, estilo, sensación futurista.

Fuentes decorativas: se usan fundamentalmente para optar personalidad. Son fuentes divertidas y casuales que suelen transmitir la sensación de ser únicas y exclusivas. (Hemisferio Digital 2017)

6.3.1. Pedagogía. Es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social. Por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

Porto y Merino resaltan la importancia de la pedagogía como la ciencia que estudia la educación y la didáctica como la disciplina o el grupo de técnicas que favorecen el aprendizaje. (2012)

6.3.1. Lingüística. Estudia todo lo relacionado con el idioma, léxico, forma de hablar, pronunciación, entre otros aspectos. La diversidad lingüística propone y recrea leyes y normas para el habla a fin de concentrar el uso de la lengua en algo concreto, estudia su funcionamiento general y cómo se comporta en el medio ambiente y en el comportamiento de los seres humanos.

Es la ciencia que estudia todos los aspectos del lenguaje, como la capacidad de comunicar que tienen los humanos y todos los aspectos de una lengua como manifestación concreta de esa capacidad. (Álvarez, 2019).

6.3.2. Artes.

6.3.2.1 Tipografía. Es la destreza, el oficio y la industria de la elección y el uso de tipos para desarrollar una labor de impresión. Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y la letra de un contenido que se imprime en soporte físico o digital.

Es posible distinguir diversas ramas o divisiones en este arte, como la tipografía creativa (que explora las formas graficas más allá de la finalidad lingüística de los signos), la tipografía de edición (vinculada a las propiedades normativas de las familias de tipos), la tipografía del detalle (centra en el interlineado, el interletrado y la marca visual) y la macrotipografía (especializada en el tipo, el estilo y cuerpo de los símbolos). (Pérez y Merino, 2012)

6.3.2.2 Pintura. Es el arte que consiste en la representación gráfica a partir de la utilización de pigmentos y otras sustancias. Miguel Ángel, Leonardo da Vinci, Rembrandt y Vicente Van Gogh son algunos de los pintores artísticos más famosos de la historia.

El origen de este arte se encuentra ya en la Prehistoria, y más concretamente en las conocidas como pinturas rupestres. Aquellas pueden llegar a tener mas de 40.000 años de antigüedad, se encuentran en cuevas y fueron realizadas por los seres humanos de aquel momento como una forma de representación artística. (Pérez y Merino, 2014)

6.3.3. Teorías.

6.3.3.1 Teoría del color. Según Bender (2010) la teoría del color es un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para conseguir un efecto ideal. La teoría del color combina estudios científicos y artísticos desde el siglo XX basados en la comprensión de la luz ya que sin la luz no existe color. Según Fotonostra (s.f) no es posible entender totalmente los colores sin saber cómo funciona el carácter ondulatorio de la luz, lo cual se refiere a las ondas en las que viaja la luz.

Esta teoría permite diferenciar colores luz de colores pigmento, realizar mezclas de color, conocer las tres dimensiones del color (tono, saturación y valor), identificar colores primarios, secundarios y terciarios, y utilizar las gamas cromáticas fría o cálida con el fin de causar las sensaciones deseadas.

6.3.3.2 Teorías del recorrido visual. Es el movimiento que se hace con los ojos para poder apreciar una obra, se fijan los ojos en un punto de la pintura y luego el camino que trazan los ojos naturalmente para ver la totalidad de la obra.

Gil nos dice que el recorrido visual es el trayecto que realiza la vista en el anuncio publicitario. La vista debe entrar ordenadamente y seguir un recorrido sin tropiezos para poder observar y analizar los elementos del anuncio. (2009)

6.3.4. Tendencias.

6.3.4.1 Minimalismo. Este estilo de diseño busca dar más protagonismo a los productos, sin rodearlos de elementos que les resten protagonismo. De esta manera se pueden presentar todo tipo de objetos, productos y servicios con sencillez y de forma directa. (Escuela Superior de Diseño, 2020).

Ejemplo de tendencia minimalista

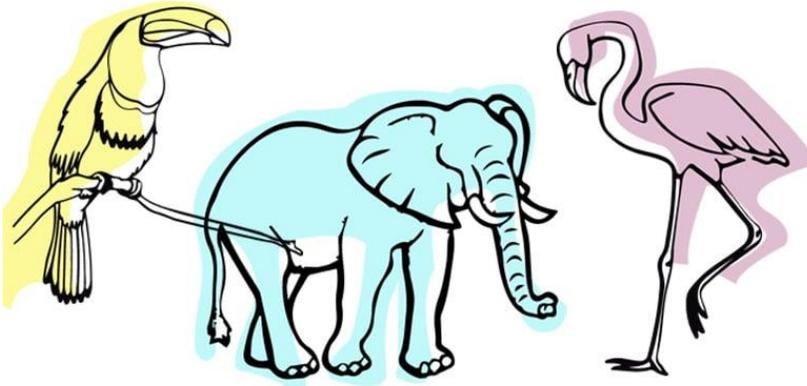


Imagen recuperada de: <https://uvesiete.com/minimalismografico/>

6.3.4.2 Texturas contrastadas en impresión. Utilizar distintos tipos de texturas entre los materiales impresos, algo que puede parecer arriesgado ya que hacerlo de forma correcta requiere maestría. Entre estos se puede encontrar papeles con relieve, texturizados, metalizados. Todo se vale para crear un conjunto armónico. (Ensenyat, 2019)

Ejemplo de tendencia texturas contrastadas en impresión



Imagen recuperada de: <https://www.kawwomarketing.com/blogs/publicidad-gdl/>

6.3.4.3 Tipografía Bold. Este tipo de tipografía en negrita consiguen dar al diseño un enfoque moderno, e incluso pueden utilizarse con efectos tridimensionales. Otro tipo de efecto que tendrá auge es el movimiento. Algunas graficas experimenta con la Tipografía cinética sobre imágenes estáticas que se comparten en formato video. (Alonso, 2020)

Ejemplo de tendencia tipografía bold



Imagen recuperada de: <https://marketing4ecommerce.net/10-tendencias-de-diseno-para-2020/>

6.3.4.4 Composición asimétrica. Brinda a los creativos espacios para aplicar elementos gráficos que comuniquen algo más libre y abstracto, de una forma más humana e imperfecta. Consiguiendo captar la atención del público y transmitir incluso mensajes con mayor audacia. (Alonso, 2020).

Ejemplo de tendencia composición asimétrica:



Imagen recuperada de: <https://marketing4ecommerce.net/10-tendencias-de-diseno-para-2020/>

6.3.4.5 Ilustración personalizada. Tiene un estilo propio que las hace únicas, más frescas y con juegos de manchas y líneas. Esto lleva a la ilustración hecha a medida, personalizada y que tienden a convertirse en un elemento más de identidad de la marca. (Alonso, 2020).

Ejemplo de tendencia de ilustración personalizada:



Imagen recuperada de: <https://marketing4ecommerce.net/10-tendencias-de-diseno-para-2020/>

6.3.4.6 Ilustración plana 2.0. La ilustración plana 2.0 surge de la ilustración plana tradicional con el fin de agregar cambios sutiles que brindan dimensión y revolucionan el diseño plano. La evolución 2.0 mantiene el minimalismo y elementos simples de la tendencia original.

Algunas características de la ilustración plana 2.0 son bordes de colores simples y sutiles, sombras planas o desenfocadas y degradé de color de relleno de los elementos gráficos. Según Shenker (2016) esta evolución surgió por una demanda de mejorar la experiencia del usuario ya que el diseño plano es utilizado principalmente para páginas web y aplicaciones, pero el diseño plano causa dificultad para que el usuario entienda completamente en donde podían interactuar con elementos de la página.

Ejemplo de tendencia de ilustración plana:

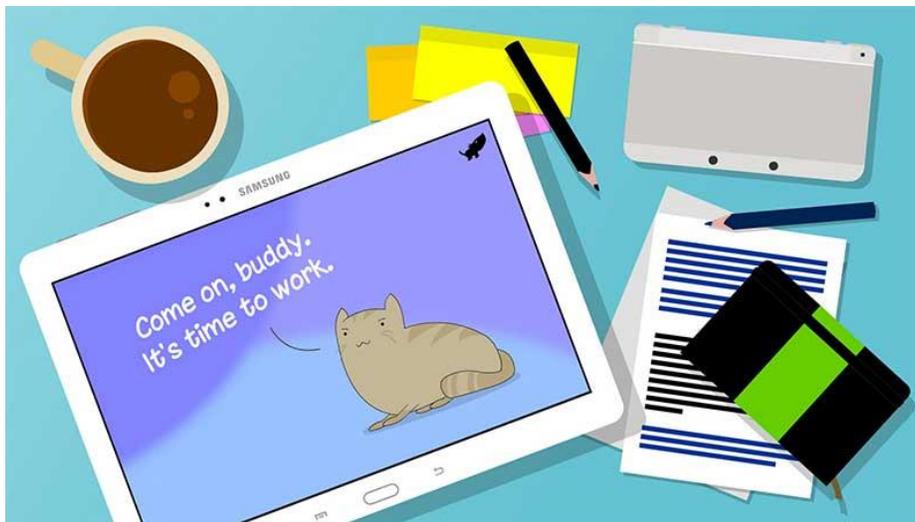


Imagen recuperada de: <https://www.pinayu.com/blog/que-es-la-ilustracion-plana-o-ilustracion-vectorial>

6.3.4.7 Tablero de tendencias.



CAPÍTULO VII

PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINA

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Comunicación. En el proyecto se incluirán los conceptos principales de la comunicación, así como también las formas específicas de comunicación visual y comunicación por señas. Ya que la comunicación visual y la comunicación por señas influye en el grupo objetivo de manera positiva ya que se sabe que los niños en sus primeros años de vida aprenden por medio de material didáctico, por lo tanto, en este proyecto se aplicara para crear un juego educativo que sea atractivo para los alumnos y alumnas de Tutorkids.

7.1.2 Diseño Gráfico. El diseño gráfico permite solucionar de manera efectiva, visual y estética un problema, por lo tanto, dentro del proyecto se estará aplicando los distintos conceptos relacionados a diseño para crear una pieza grafica que sea atractiva a la vista de los niños.

7.1.3 Semiología. La semiología se aplica para conocer los signos y símbolos que utilizan los alumnos para interpretar y comprender la información que se les transmite. Aplicarlo dentro del proyecto con el fin de asegurar la comprensión e interpretación correcta del proyecto a realizar.

7.1.4 Psicología. Se aplicará dentro del proyecto para estudiar y comprender el comportamiento, aprendizaje, personalidad y como el niño se comporta a la hora de aprender. Ya que se debe tener en cuenta que durante la niñez su principal medio de aprendizaje es por conexiones, tanto imágenes como sonidos o bien por medio de juegos. Por lo tanto, es de suma importancia colocarlo dentro del proyecto ya que se debe diseñar y crear un juego que se adecue a las necesidades de los niños.

7.1.5 Psicología del color. La psicología del color es importante a la hora de crear material didáctico para facilitar el aprendizaje de los niños, ya que el color juega un papel muy importante en la creación de un entorno que fomente el aprendizaje.

Por ello en el proyecto se utilizará esta rama para poder utilizar el color adecuado, así como la correcta combinación y colocación, ya que puede afectar en gran medida la atención y el comportamiento de los niños.

7.1.6 Tipografía. La elección tipográfica para facilitar el aprendizaje, lectura y legibilidad de los niños es una parte importante dentro de la propuesta, ya que debe adecuarse a la edad de los niños, por lo tanto, se debe seleccionar las tipografías que favorezcan los procesos lectores de los niños. Tomando en cuenta aquellos tipos de letras que ofrezcan un mayor grado de legibilidad para el grupo objetivo.

7.1.7 Pedagogía. Se aplicará dentro del proyecto ya que es la ciencia cuyo objetivo es la educación de los niños mediante métodos y formas de aprendizaje y enseñanza. Por ende, es necesario conocer y estudiar dicha ciencia para poder desatollar el proyecto de una mejor manera con el fin de que los niños aprendan y refuercen su aprendizaje en el lenguaje de señas.

7.1.8 lingüística. Se incluirá dentro del proyecto la lingüística para conocer todo lo relacionado a el idioma, la utilización y toda la forma del lenguaje de señas, para así poder crear y transmitir de una mejor manera el proyecto gráfico y que los niños puedan entender y comprender.

7.1.9 Teoría del color. Se aplica dentro del proyecto esta teoría para elegir una correcta combinación de color, tono y saturación adecuada dentro del diseño para conseguir la correcta aceptación del grupo objetivo.

7.1.10 Minimalismo. Se aplica dentro del proyecto la tendencia de minimalismo para resaltar ciertos elementos dentro del diseño, siendo así que se pueda presentar cada uno de los diseños de una manera sencilla y directa.

7.1.11 Tipografía bold. El uso de esta tendencia dentro del proyecto permite crear un foco de atención al texto, conviniéndolo en el elemento fundamental y lo más importante que sea legible para los niños.

7.1.12 Composición asimétrica. Se implementa la técnica composición asimétrica dentro del proyecto para brindar peso y equilibrio visual dentro de una distribución libre e irregular. Dicha técnica Permite destacar las ilustraciones o textos más importantes dentro de la propuesta gráfica y atraer la atención de los alumnos y alumnas.

7.1.13 Ilustración plana 2.0. Incluir ilustraciones dentro del proyecto permite captar la atención del grupo objetivo, logrando un aumento en el nivel de comprensión de los alumnos y alumnas por ello se incluirá dicha tendencia ya que se desea que los alumnos refuercen su aprendizaje.

7.2 Conceptualización

La conceptualización servirá de referencia para la elaboración de todos los elementos que irán colocados en el proyecto creación de un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids.

7.2.1 Método Conexiones morfológicas forzadas. El método creativo “Conexiones morfológicas forzadas” Es una propuesta de Koberg y Bagnall que en realidad es la suma de los principios básicos de dos técnicas: el “Listado de Atributos” creado por R. P. Crawford y las “Relaciones Forzadas” de Charles S. Whiting.

El método Conexiones morfológicas forzadas, funciona de la siguiente forma: se debe realizar una lluvia de ideas para llegar a definir un objetivo creativo y tener ideas extras. Se debe descomponer el objetivo en bloques y así surgen áreas que quizá no se habían tomado en cuenta.

En cada bloque creado se debe agregar distintos aspectos o partes que compongan la idea. De esta manera, se pueden ir realizando conexiones morfológicas forzadas, uniendo aspectos o partes de distintas columnas para generar nuevas e inusuales ideas. (Neuronilla.com)

Se debe llevar el siguiente esquema:

- **Paso 1:** Definir el objetivo creativo generado a partir de una lluvia de ideas.
- **Paso 2:** Descomponer el objetivo creativo en pequeños bloques.
- **Paso3:** En listar cada bloque distintos aspectos o partes.

- **Paso 4:** Conectar, cruzar al azar diversos aspectos de varios bloques para generar la idea.

COMPONENTES					Datos que no se habían pensado
	Actividades para niños	Aspectos del aprendizaje	Emociones	Objetivo del lenguaje de señas	Personas / usuarios
	Letras Imágenes Videos Ilustración Trazos Libros	Aprendizaje Refuerzo Enseñanza Educación Instrucción Explicación	Diversión Fácil Entretenimiento Jugar Alegría Pasa tiempo	Memorización Recordar Entender Estudiar Practicar Ejercitar	Niñas Niños Padres Tutores Niñeras Maestras
Datos que no se habían pensado	Juegos didácticos	Facilitar el aprendizaje	Exploración	Aprendizaje de señas	Profesionales

Información recopilada para aplicación de técnica creativa y definición de concepto.

Mediante la aplicación de la técnica creativa: Conexiones morfológicas forzadas, los conceptos finales son los siguientes:

- Juego, aprendo y me divierto.
- Aprendo mientras me divierto.
- Juego y aprendo.
- Aprendo cuando juego.
- Juego y práctico mi lenguaje de señas.

7.2.2 Definición del concepto. Para el proyecto Creación de un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids. Se aplicó la técnica de creatividad titulada conexiones morfológicas forzadas. Se recopilaron los siguientes conceptos:

- Juego, aprendo y me divierto.
- Aprendo mientras me divierto.
- Juego y aprendo mi lenguaje de señas.
- Juego y práctico mi lenguaje de señas.

De la aplicación de la técnica creativa se llegó a la conclusión que el concepto de diseño se basará en la frase **“Juego y práctico mi lenguaje de señas”**.

De igual forma la frase funcionará como eslogan y se incluirá en el material presentado. Sin embargo, como la compañía ya cuenta con un eslogan, esta frase se usará únicamente como fuente de inspiración para el proyecto.

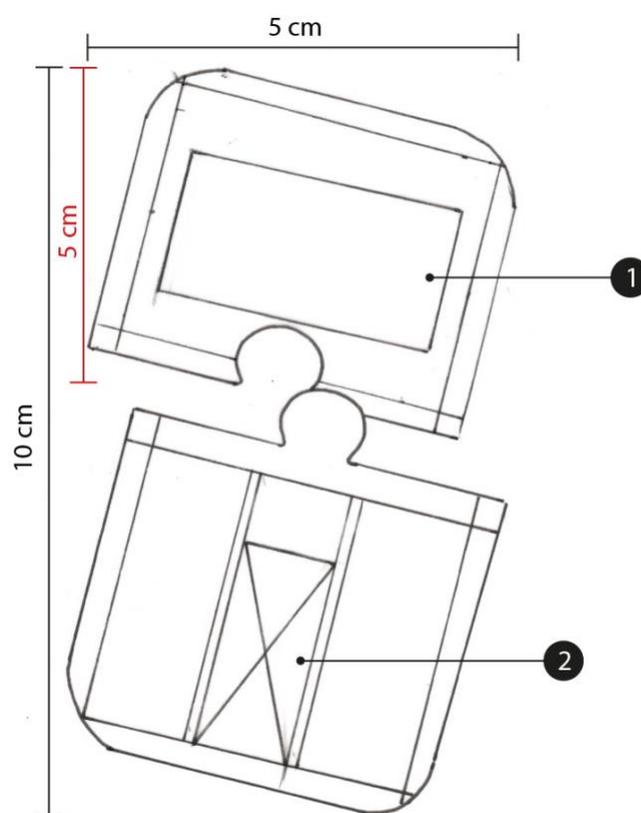
7.2.2 Definición del concepto. Con base en la frase **“Juego y práctico mi lenguaje de señas”** se procede a realizar el proceso de bocetaje, pasando por las siguientes variantes: Bocetaje de diagramación o bocetaje inicial, bocetaje formal y digitalización de la propuesta.

7.3 Bocetaje

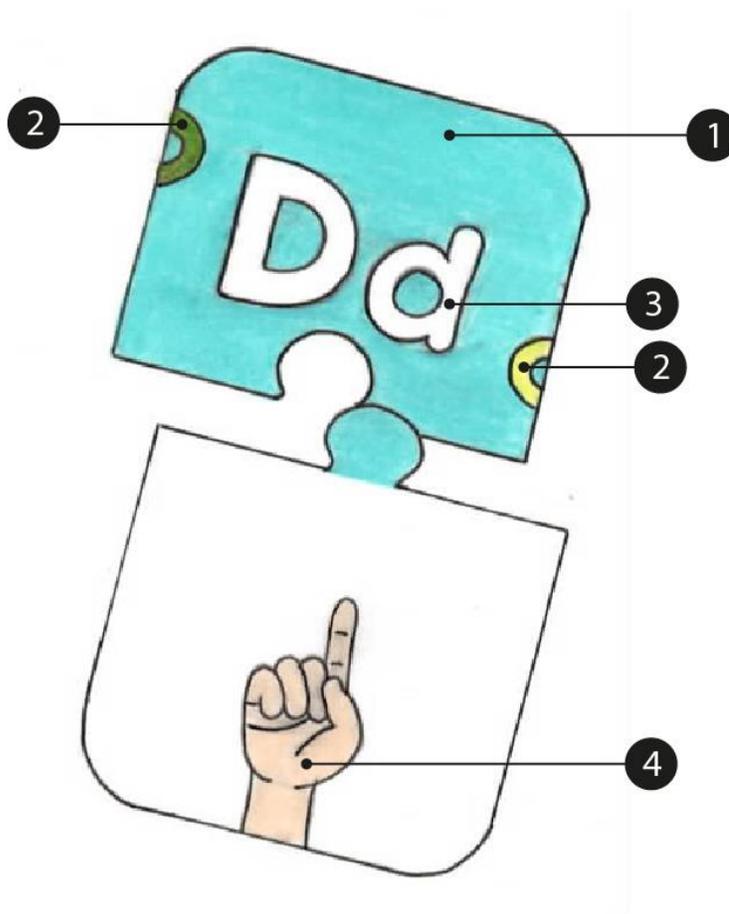
7.3.1 Proceso de bocetaje. Con base en la frase “Juego y práctico mi lenguaje de señas”, se procede a realizar el proceso de bocetaje, pasando por las siguientes variantes: Bocetaje de diagramación o bocetaje inicial, bocetaje formal y digitalización de la propuesta.

Bocetaje inicial.

Propuesta I.



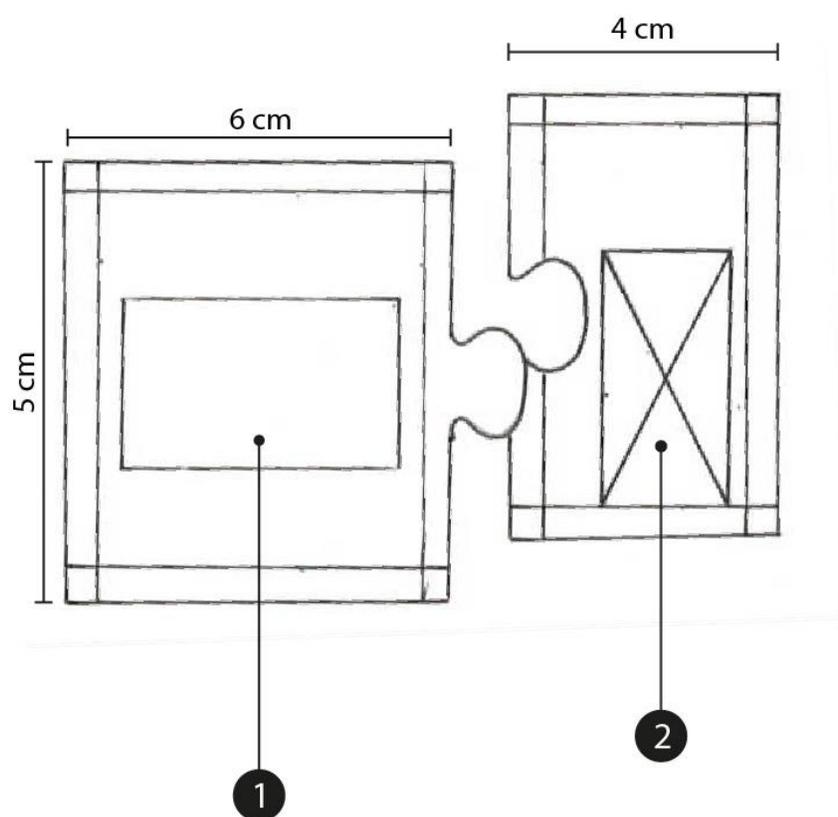
1. Letra del abecedario.
2. Ilustración lenguaje de señas.

Bocetaje formal.**Propuesta I.**

3. Color sólido.
4. Elemento diferenciador para seguir el orden alfabético.
5. Tipografía.
6. Ilustración lenguaje de señas.

Bocetaje inicial.

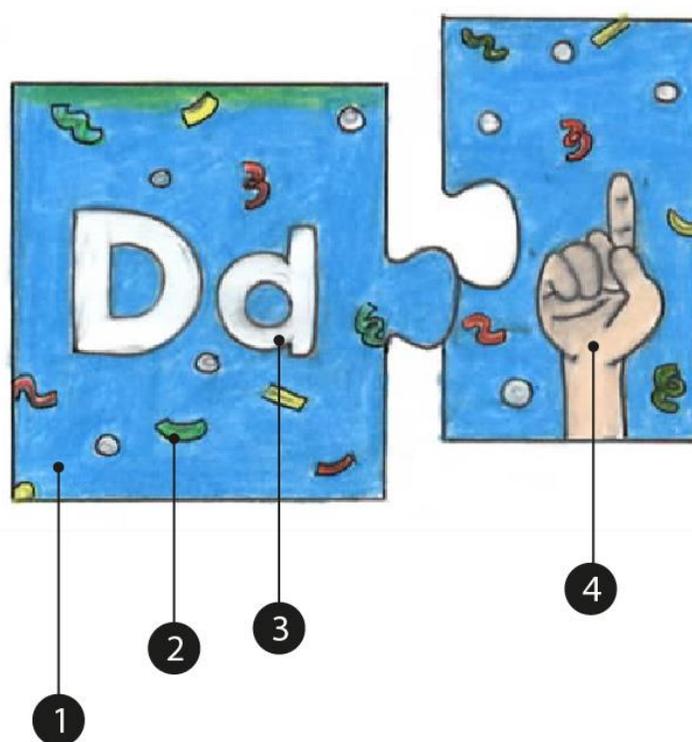
Propuesta II.



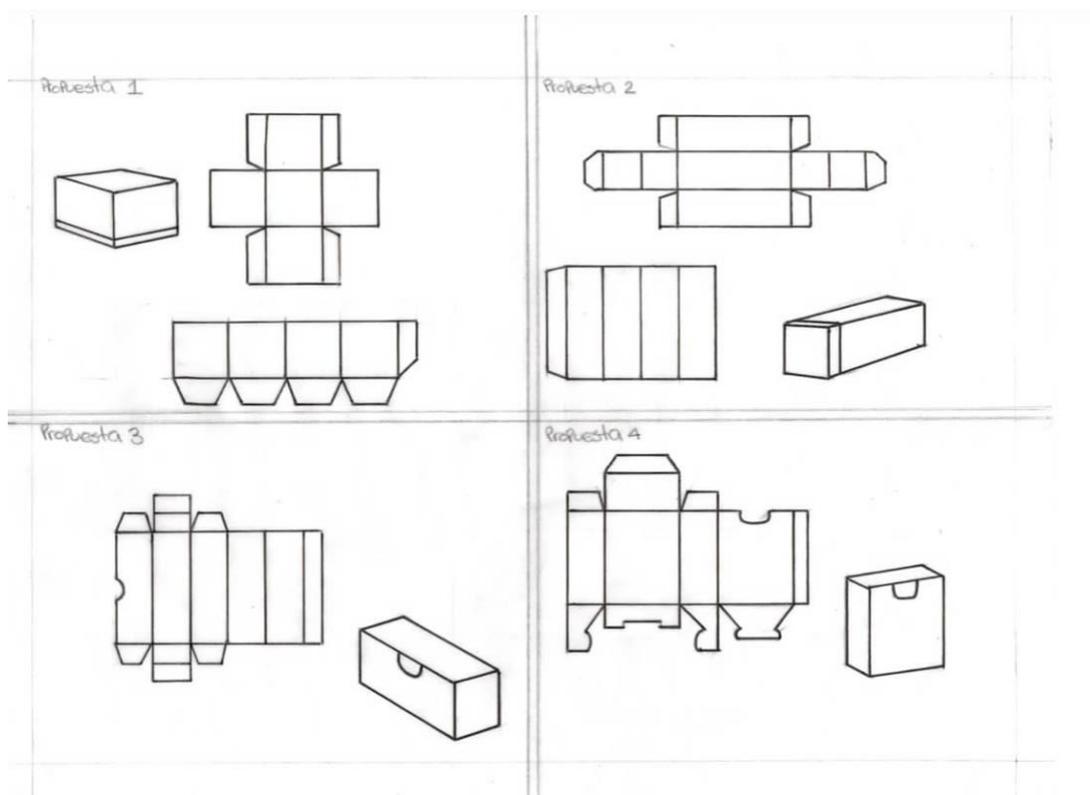
1. Letra del abecedario.
2. Ilustración lenguaje de señas.

Bocetaje formal.

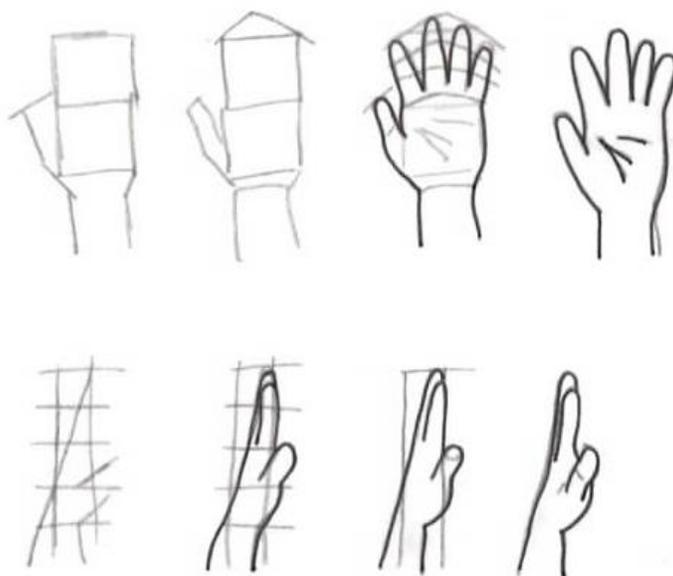
Propuesta II.



1. Color sólido.
2. Pattern.
3. Tipografía.
4. Ilustración lenguaje de señas.

Bocetaje propuesto para empaque.

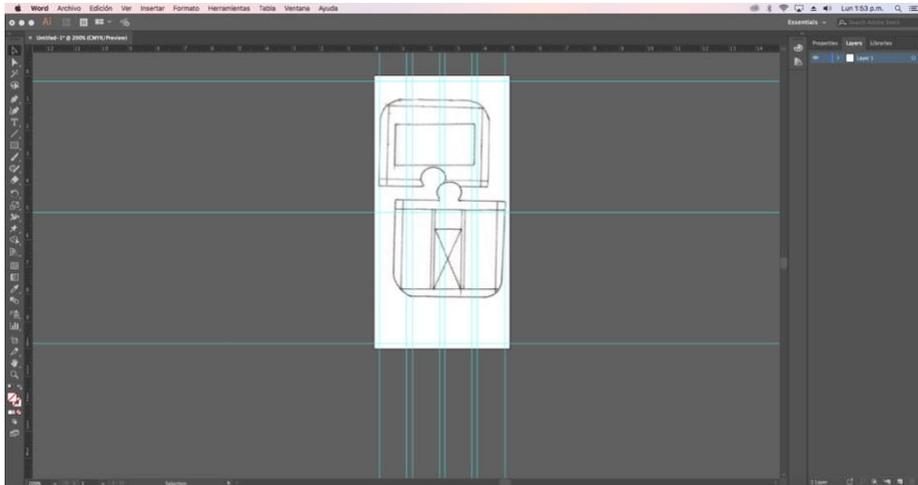
Se realizó una serie de bocetos como opciones para el empaque y presentación del juego. Lo anterior con el fin de no descartar ninguna idea y así elegir el que mejor se adapte y sea más funcional a la hora de presentar el juego.

Bocetaje animación principal.

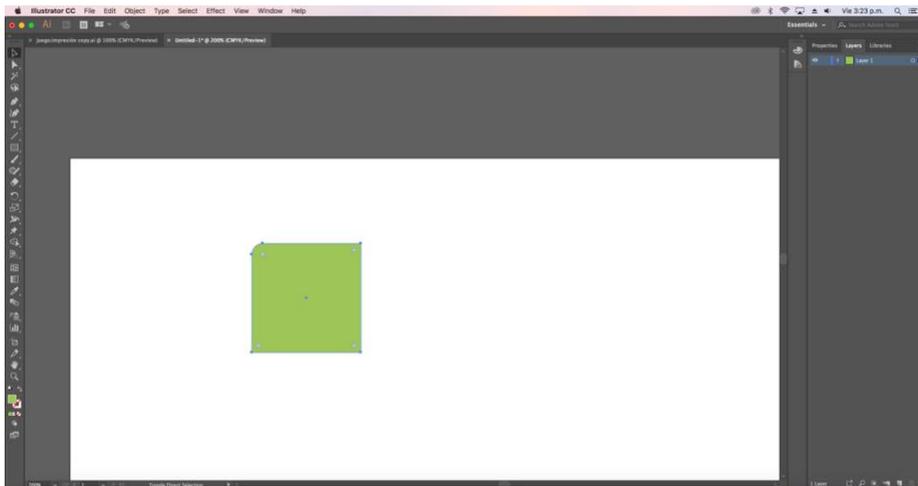
Se creó un boceto inicial para mostrar la construcción que se llevará a cabo para la elaboración de la ilustración para el lenguaje de señas. Todas las ilustraciones se realizarán con el mismo procedimiento presentado.

7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos.

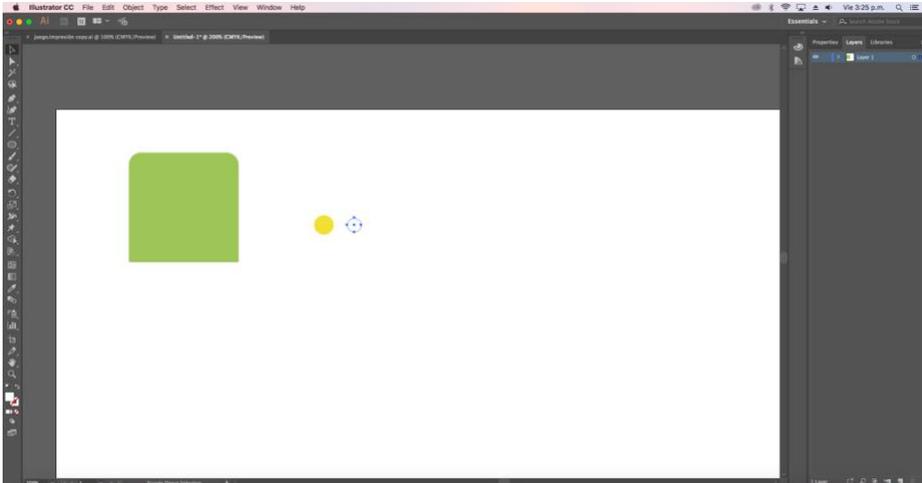
Pantalla I



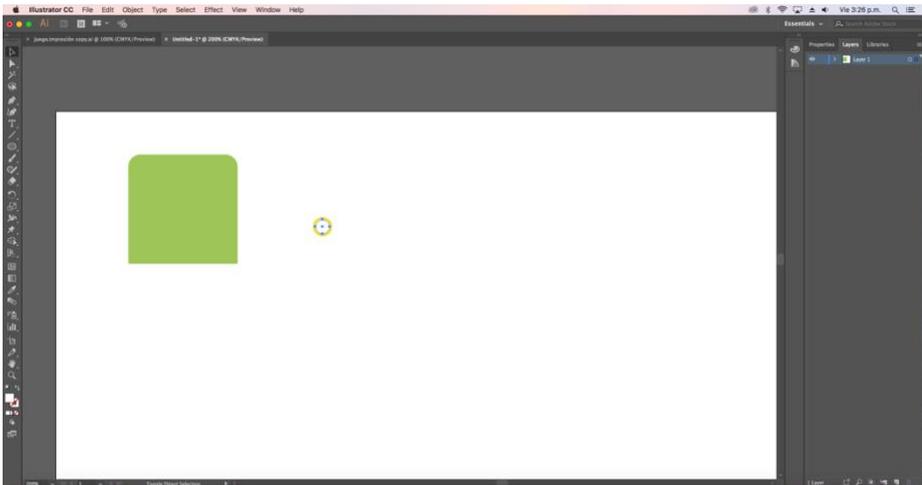
Se crea un documento nuevo en Adobe Illustrator CC 2018 con las medidas de 5x10 centímetros y se colocan las líneas guías para establecer el tamaño y posición de cada elemento.



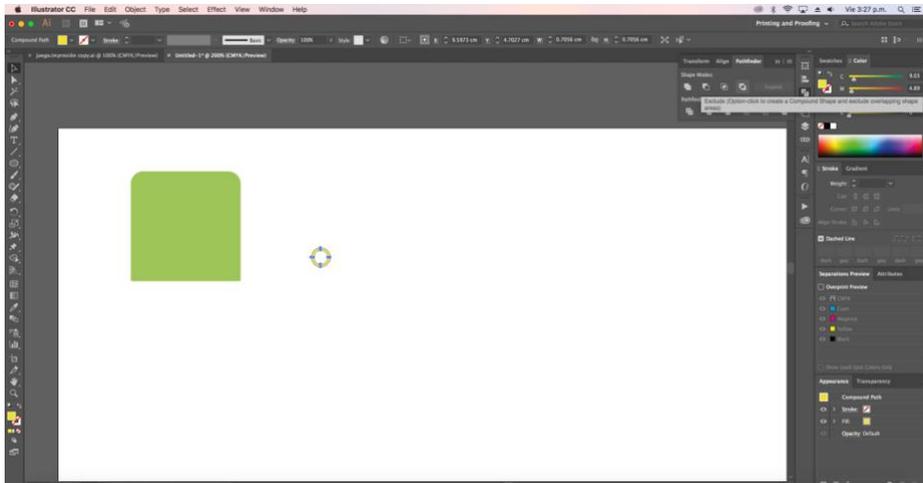
Se crea un cuadrado de 5*5 centímetros, utilizando la herramienta de selección directa redondeamos las esquinas superiores del cuadrado.



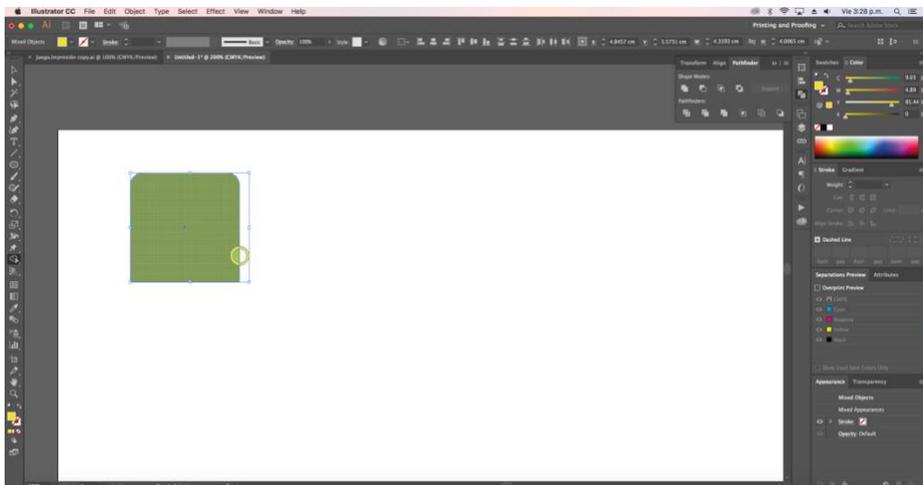
A continuación se realizan 2 círculos, uno un poco más grande que el otro.



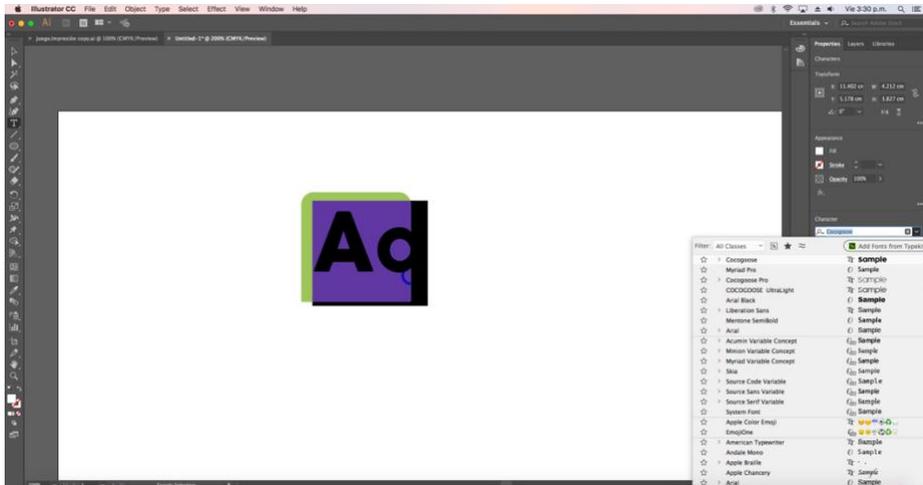
Luego se colocan los círculos, uno adentro del otro, dejando el más grande en la parte de abajo.



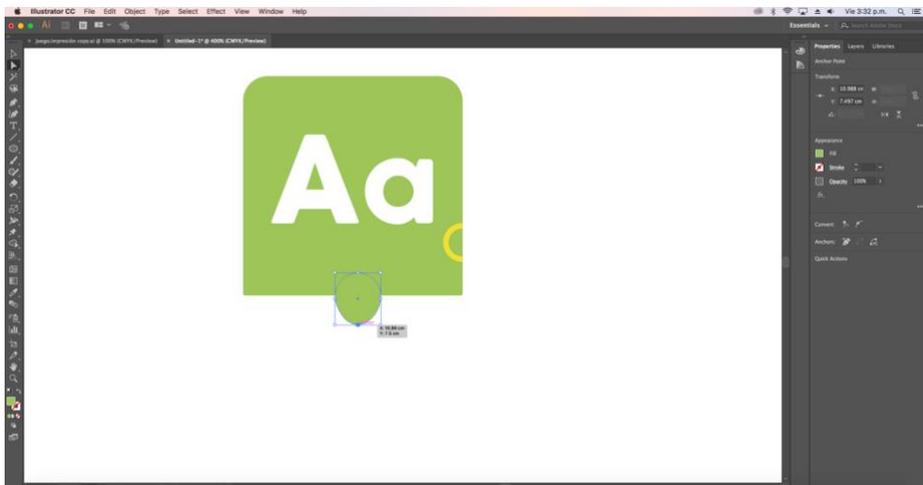
Con la herramienta busca trazos de excluir se crean los círculos que irán en el diseño.



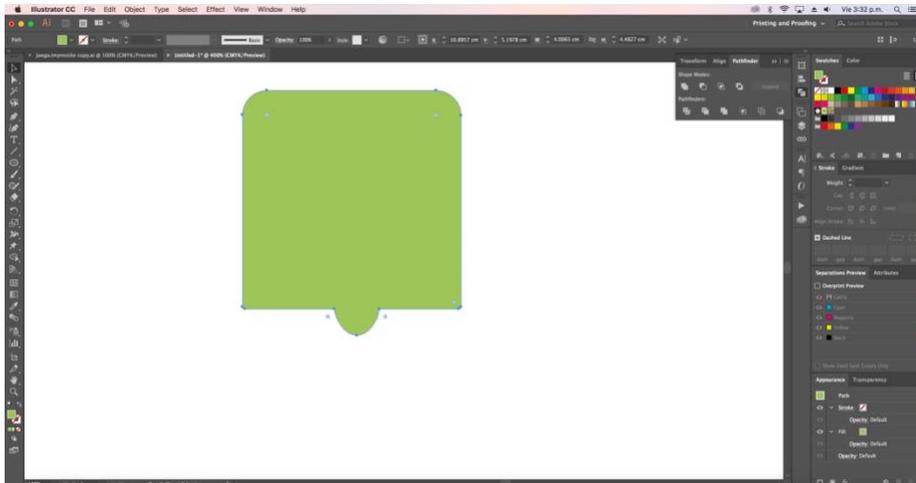
Ahora se coloca el círculo en la posición que corresponde y utilizamos la herramienta selección de formas para cortar la mitad del círculo.



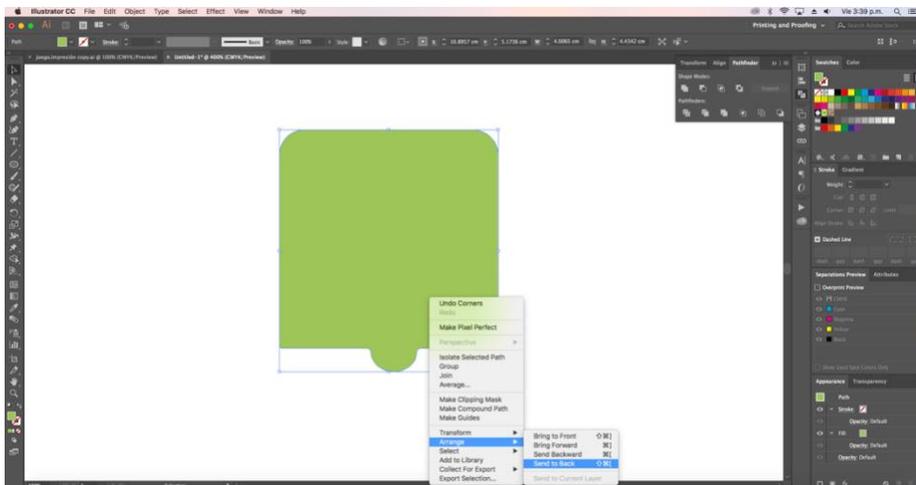
Luego de tener el semicírculo procedemos a buscar la tipografía que se utilizará en el diseño.



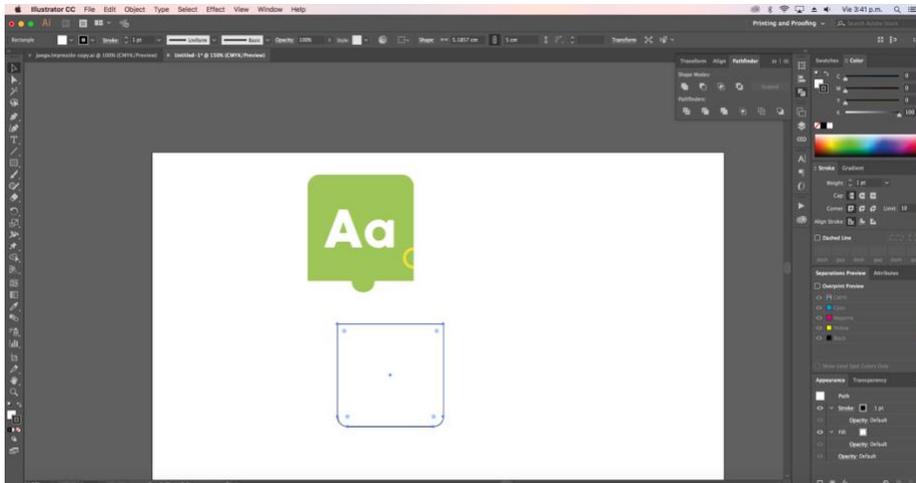
Creamos un círculo y lo colocamos en la parte inferior de la pieza. Con la herramienta Selección directa alargamos un poco el círculo.



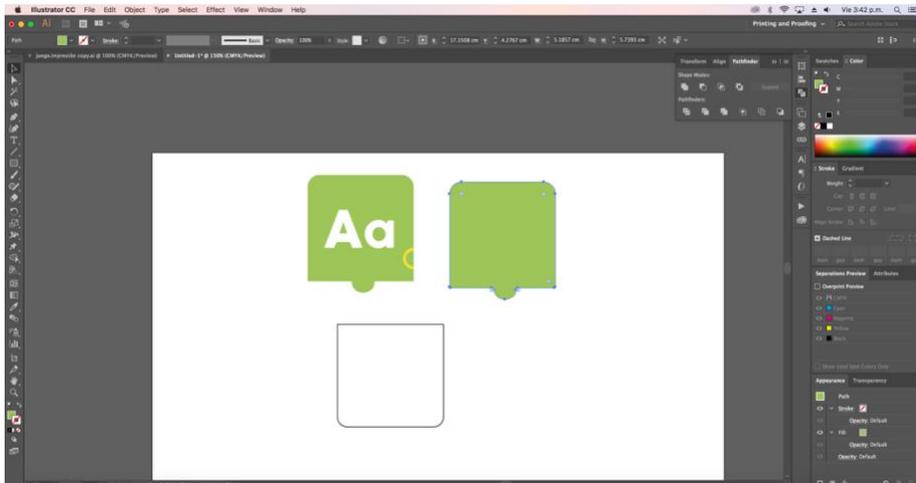
Seleccionamos ambas piezas y con la herramienta busca trazos unir, se unen ambas piezas para tener la primera pieza del rompecabezas.



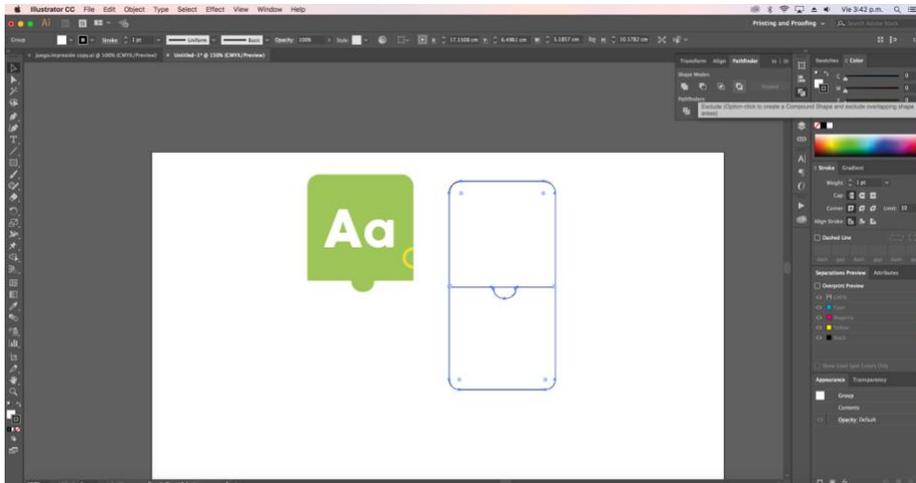
Seleccionamos la pieza, dando click derecho se envía al fondo la pieza para que se vea el resto de los detalles.



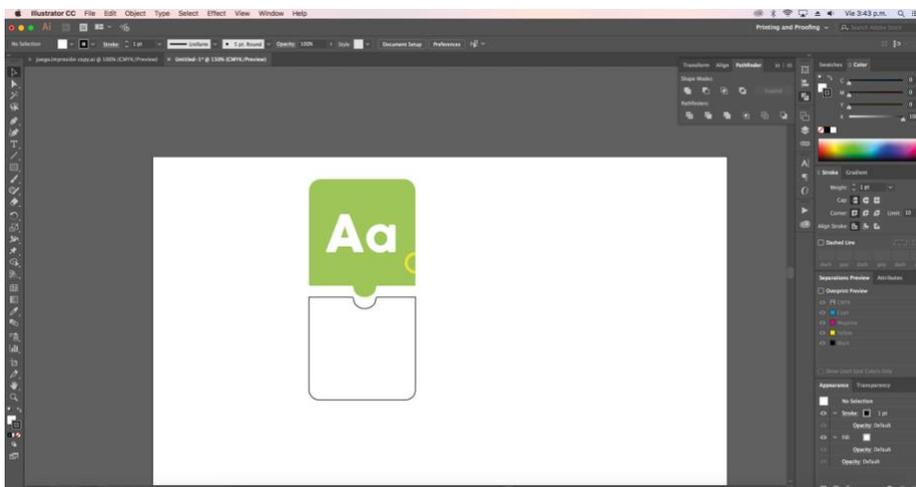
Se crea un nuevo cuadrado se la misma manera que se realizó la primera pieza.



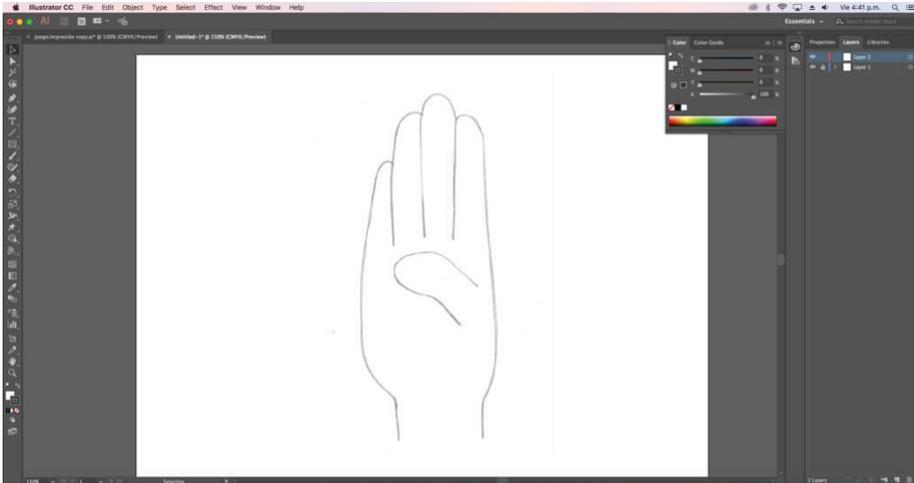
Se duplica la primera pieza que se utilizará para crear la cavidad de la parte inferior.



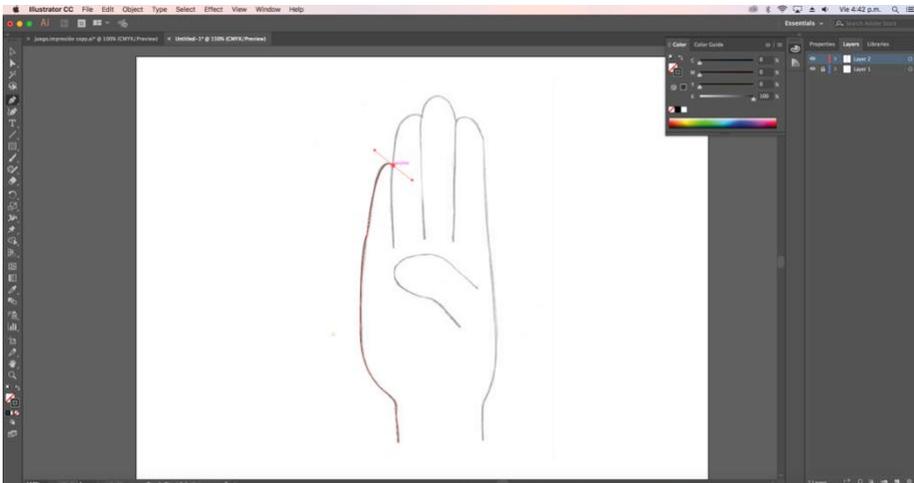
A continuación, se colocan las piezas juntas, y en la herramienta busca trazos se selecciona la opción exclusión.



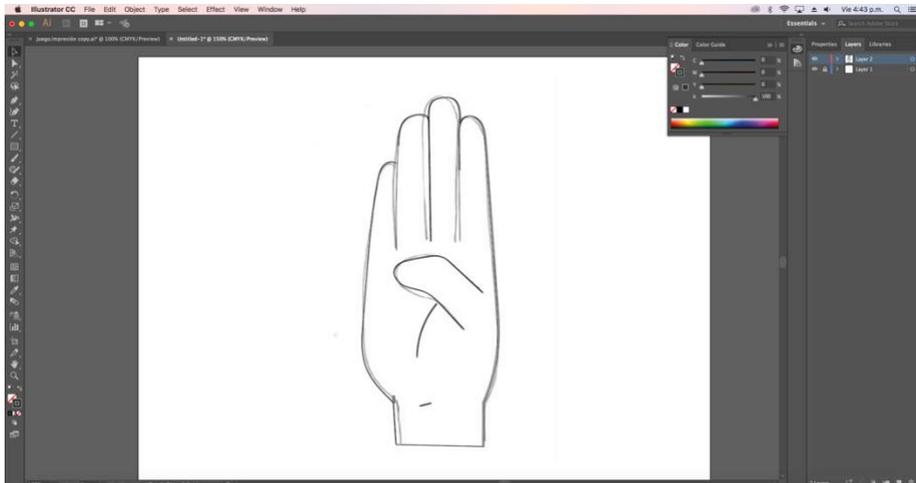
Luego se separan las piezas y se elimina la parte superior y dejar únicamente la parte de abajo, que se usará para la segunda pieza. De la misma manera se crearán todas las piezas gráficas.



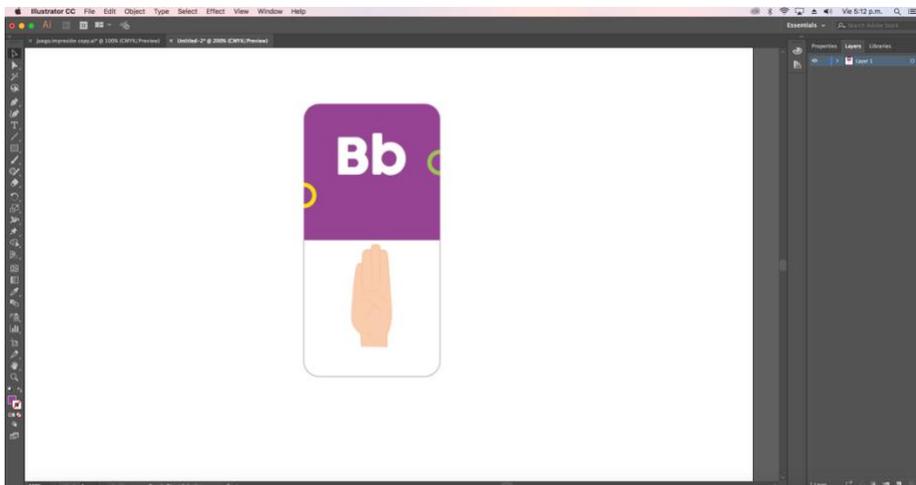
Para la elaboración de las ilustraciones se crea un nuevo documento tomando como base el boceto que se realizó previamente.



Con la ayuda de la herramienta pluma se realizan todos los trazos que lleva el boceto.



Al tener vectorizado el boceto en la herramienta color se selecciona el color que llevará el boceto.



Para finalizar se coloca sobre la pieza correspondiente. Con dicho procedimiento se realizará el resto de las ilustraciones.

7.4 Propuesta preliminar

Pieza 1: La siguiente imagen muestra la propuesta preliminar del rompecabezas para facilitar el aprendizaje del lenguaje de señas para niños de 3 a 6 años de edad. Cada una de las letras se tomará como un rompecabezas conformado por dos piezas de 5*10 centímetros, hecho en material PVC. Las piezas están distribuidas para que una represente la letra y otra como se dice dicha letra en lenguaje de señas.

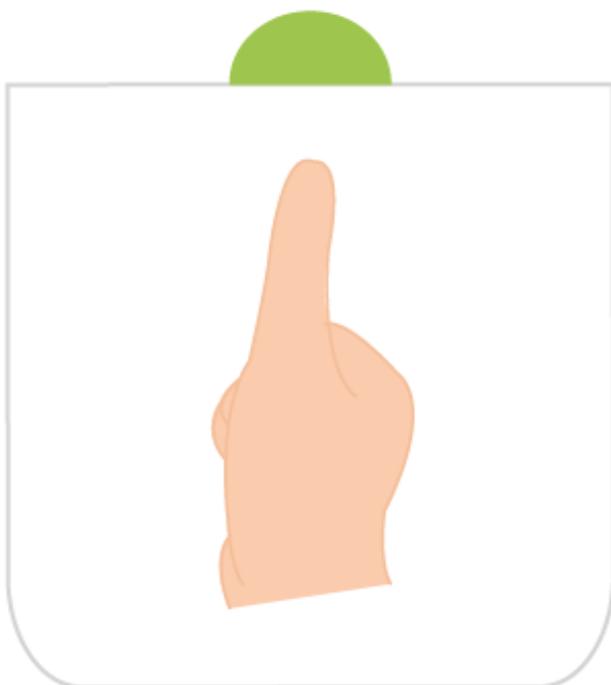
Las piezas cuentan con un elemento diferenciador representado por un semicírculo que ayudará al niño a que entienda y aprenda el orden alfabético, ya que al seguir el orden e ir juntando las piezas se formará un círculo. Ver ejemplo en anexo III



Pieza 1: 5x5 cm. Cada una



Pieza 1 letra A parte superior.



Pieza 1 letra A parte inferior

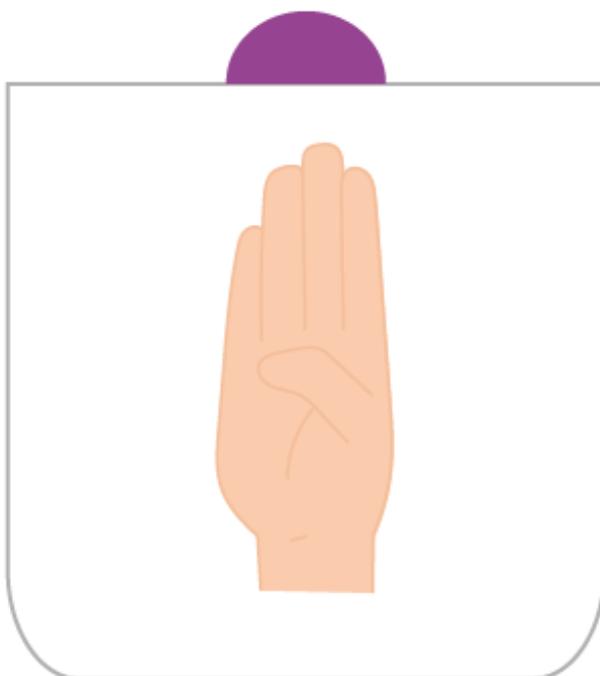
Pieza 1 letra A 5*10 centímetros piezas juntas.



Pieza 2: 5x5 cm. Cada una



Pieza 2 letra B parte superior.

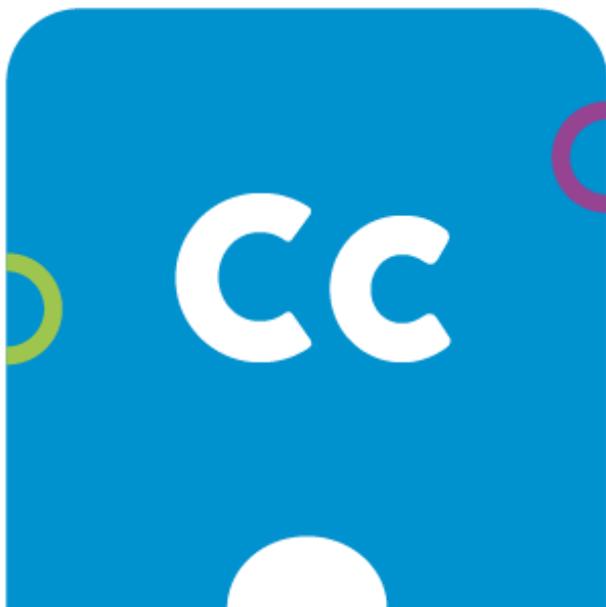


Pieza 2 letra B parte inferior

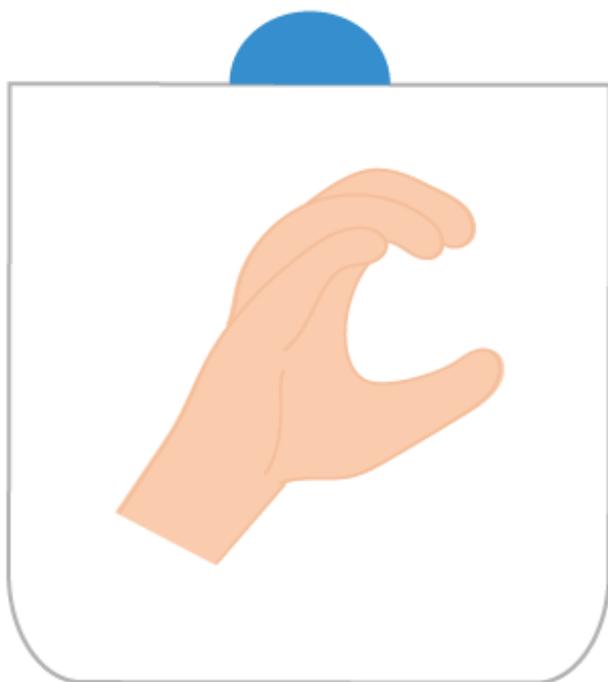
Pieza 2: 5x10 cm.



Pieza 3: 5x5 cm. Cada una

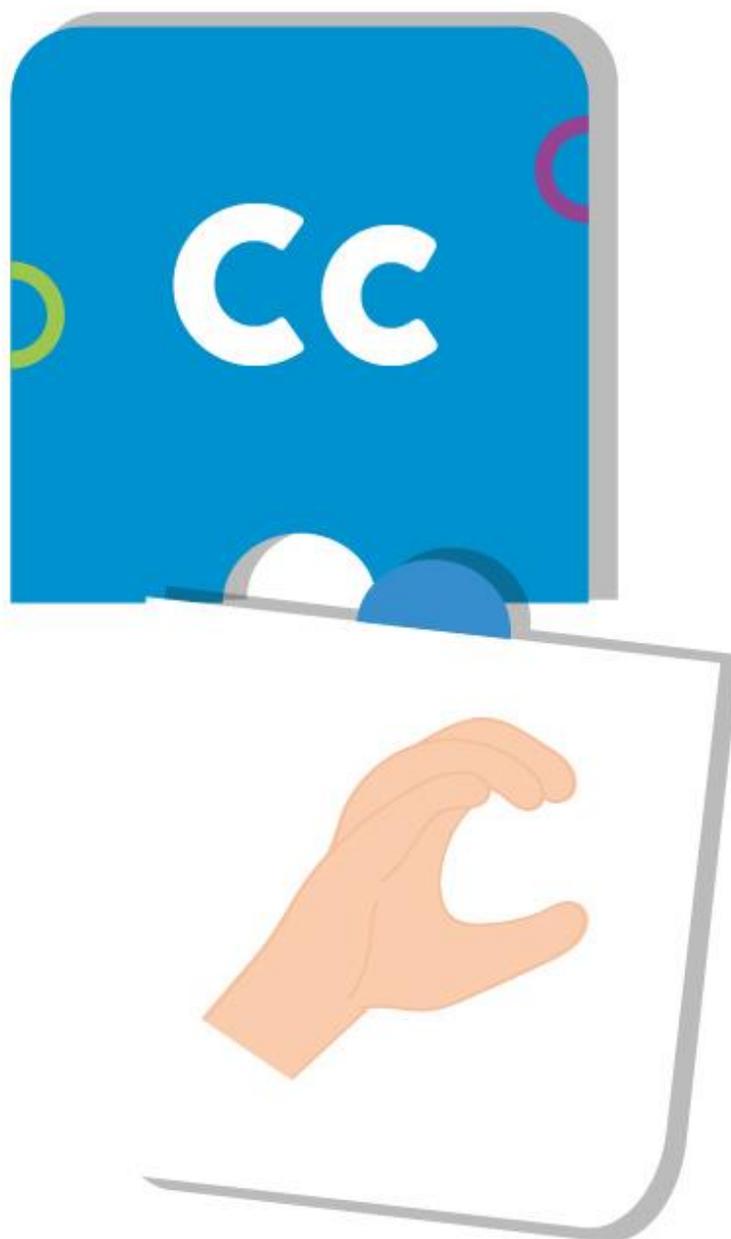


Pieza 3 letra C parte superior.

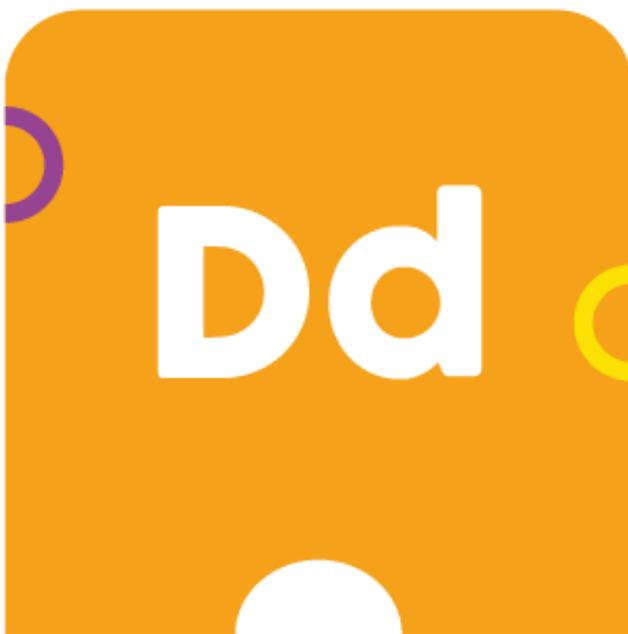


Pieza 3 letra C parte inferior

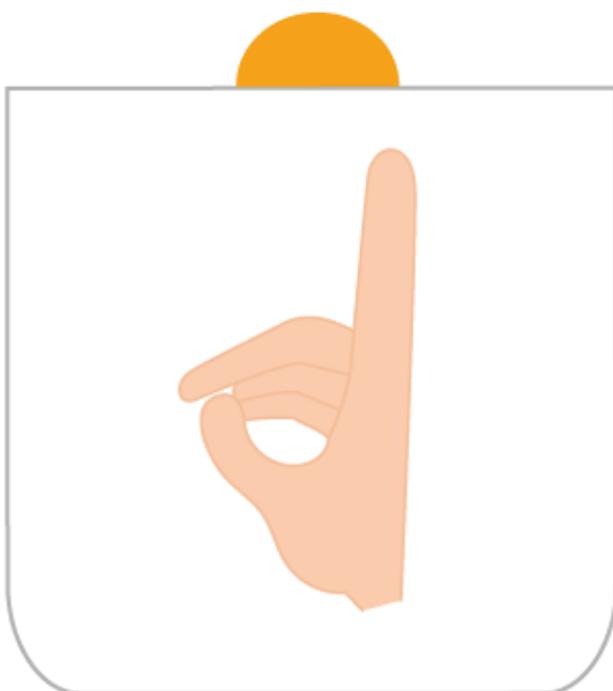
Pieza 3: 5x10 cm.



Pieza 4: 5x5 cm. Cada una



Pieza 4 letra D parte superior.



Pieza 4 letra D parte inferior

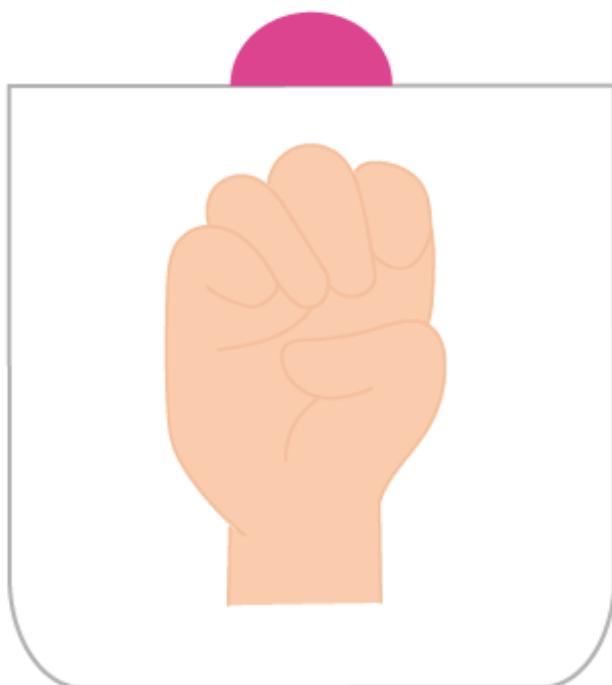
Pieza 4: 5x10 cm.



Pieza 5: 5x5 cm. Cada una



Pieza 5 letra E parte superior.



Pieza 5 letra E parte inferior

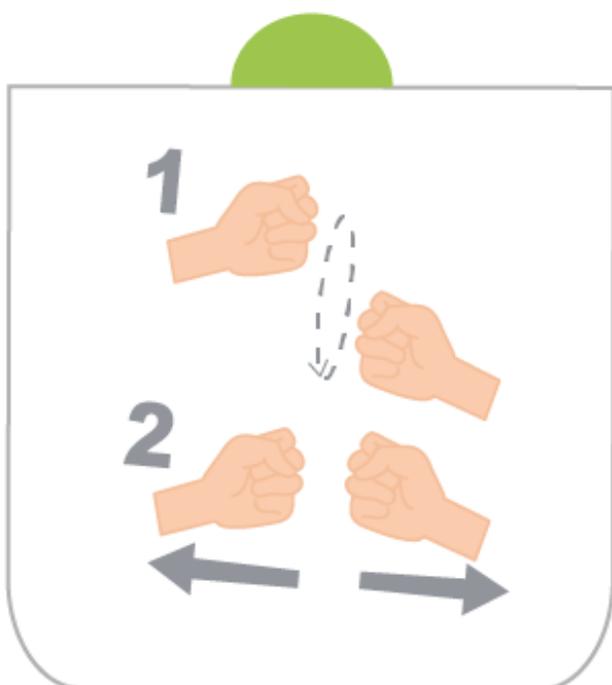
Pieza 5: 5x10 cm.



Pieza 6: 5x5 cm. Cada una

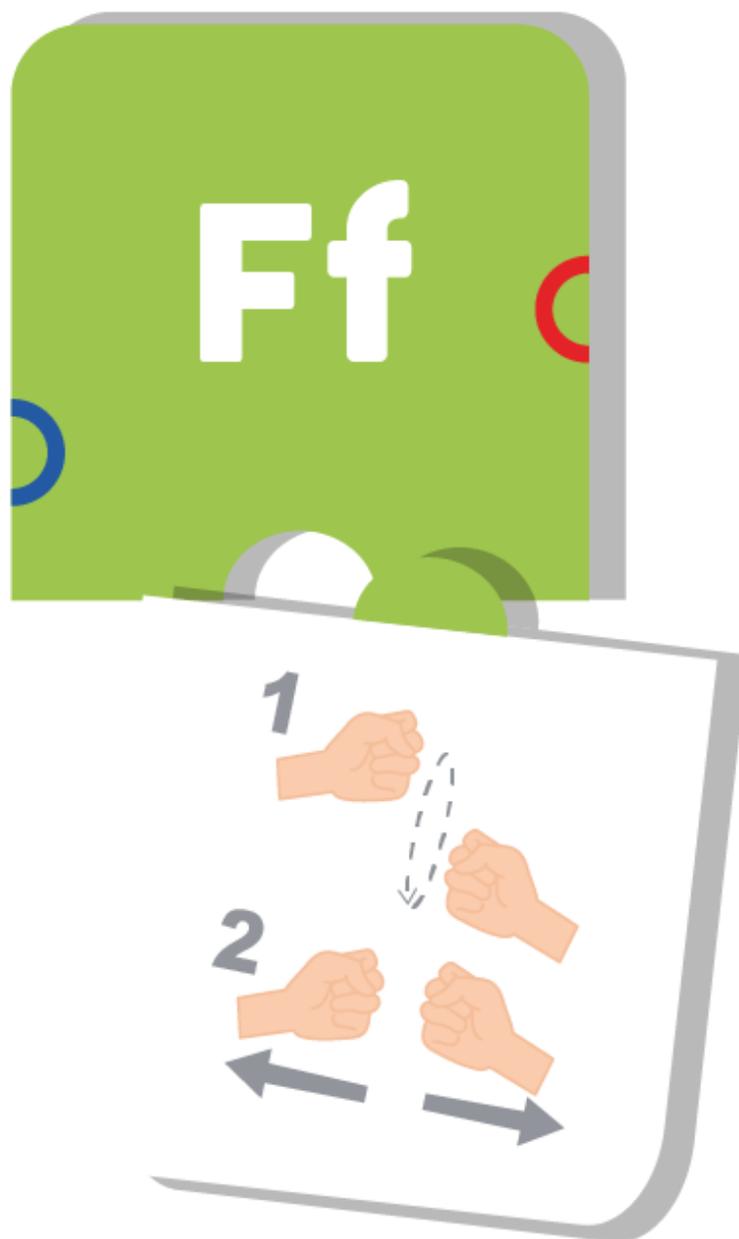


Pieza 6 letra F parte superior.



Pieza 6 letra F parte inferior

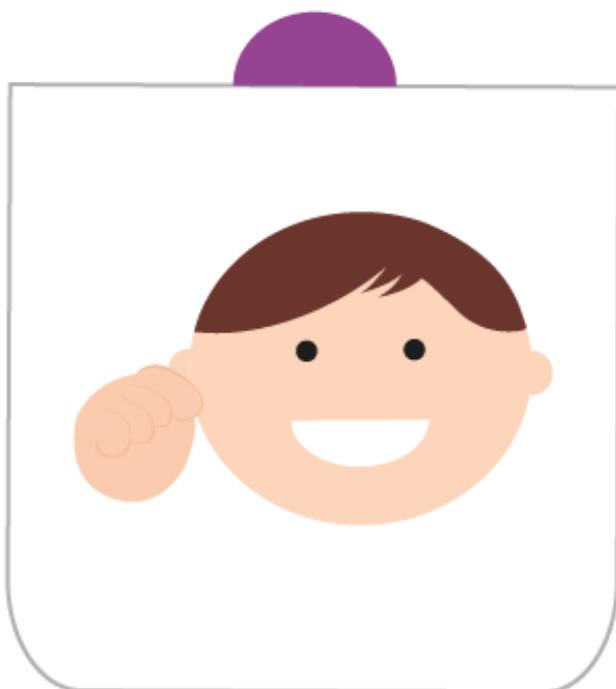
Pieza 6: 5x10 cm.



Pieza 7: 5x5 cm. Cada una



Pieza 7 letra G parte superior.



Pieza 7 letra G parte inferior

Pieza 7: 5x10 cm.



Pieza 8: 5x5 cm. Cada una



Pieza 8 letra H parte superior.



Pieza 8 letra H parte inferior

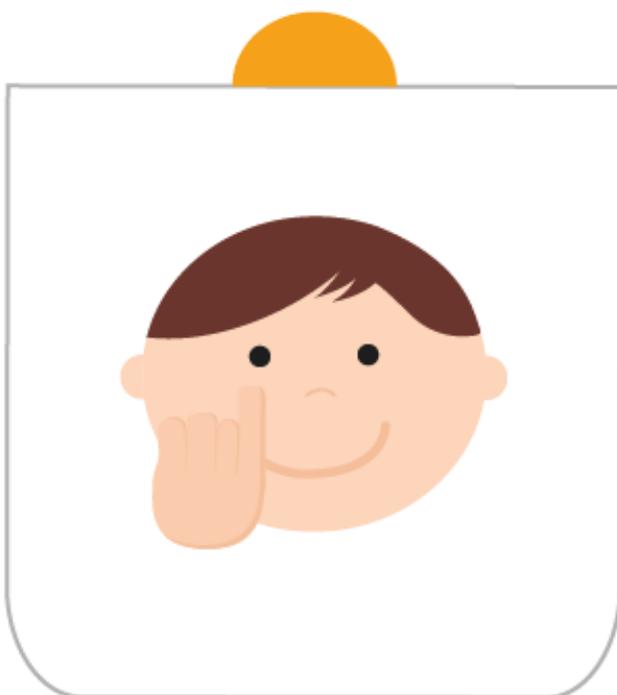
Pieza 8: 5x10 cm.



Pieza 9: 5x5 cm. Cada una

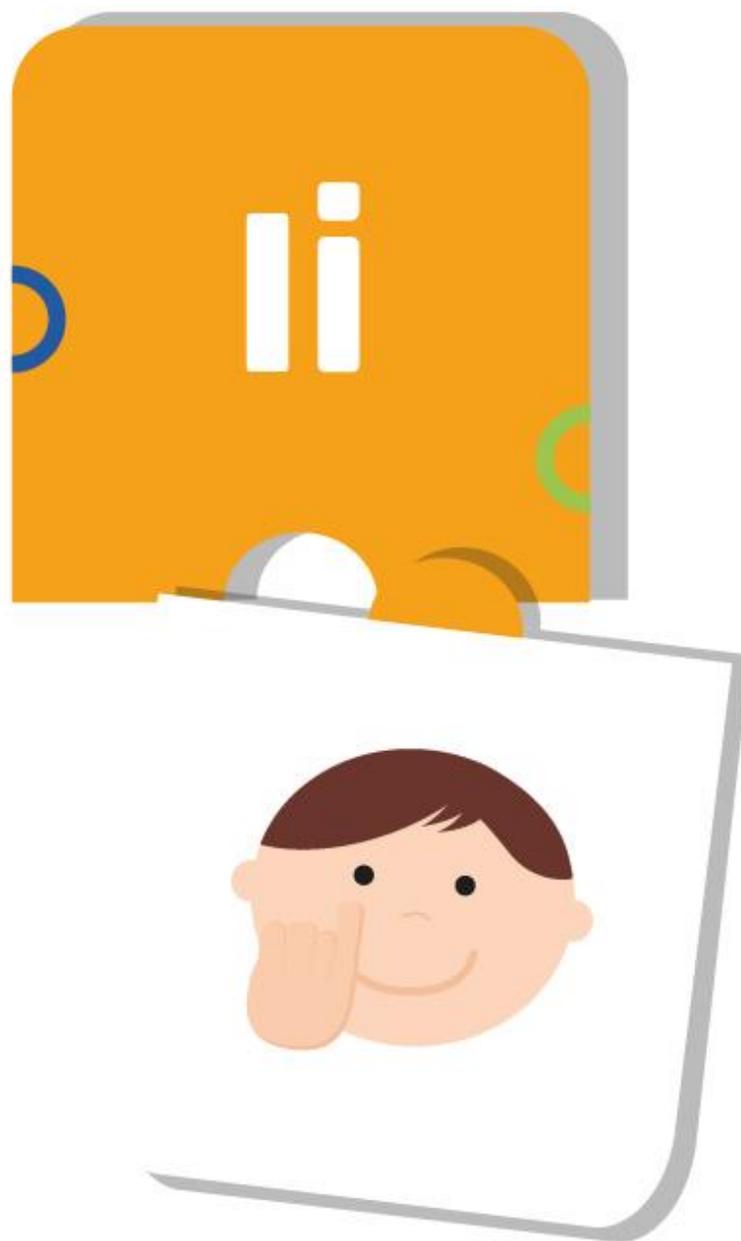


Pieza 9 letra I parte superior.



Pieza 9 letra I parte inferior

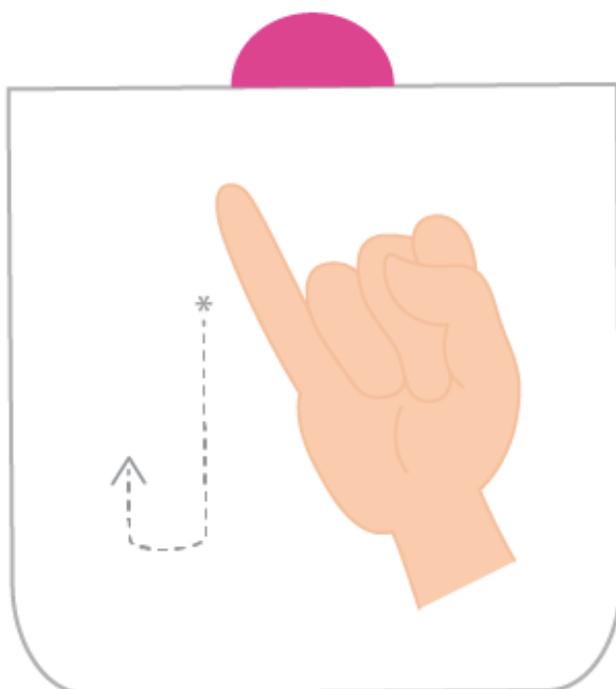
Pieza 9: 5x10 cm.



Pieza 10: 5x5 cm. Cada una

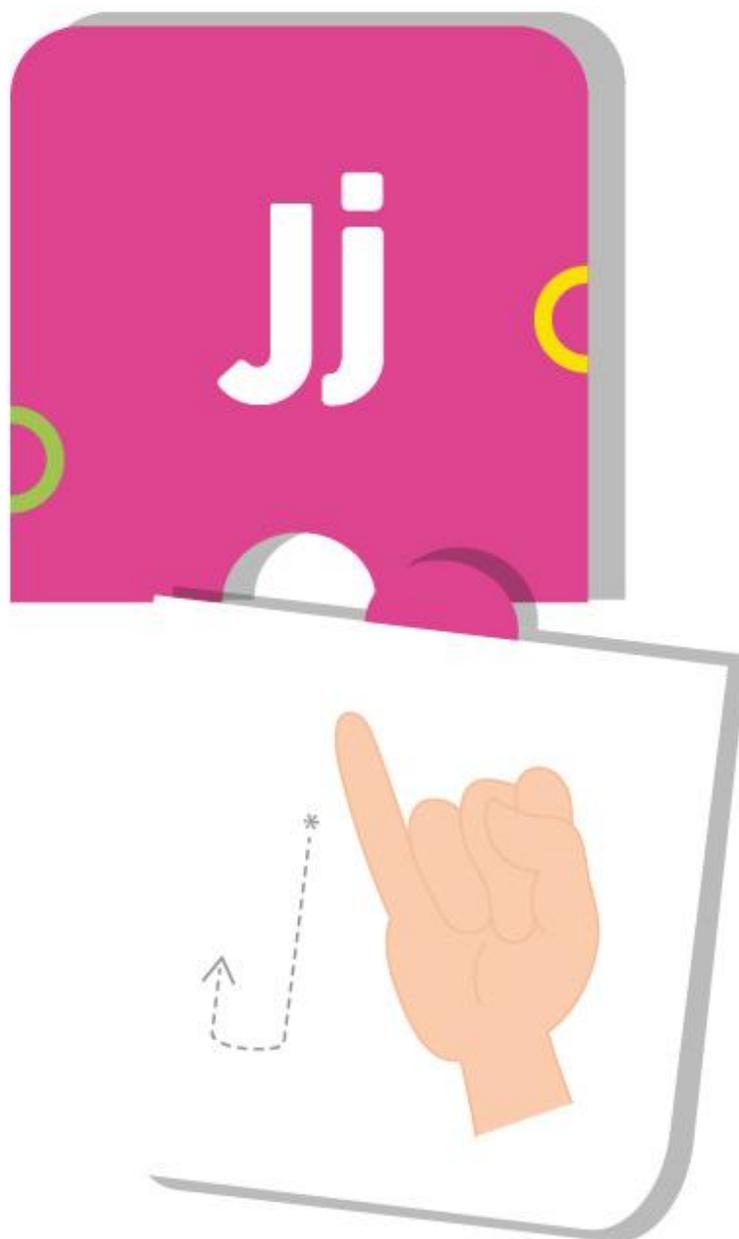


Pieza 10 letra J parte superior.



Pieza 10 letra J parte inferior

Pieza 10: 5x10 cm.



Pieza 11: 5x5 cm. Cada una



Pieza 11 letra K parte superior.



Pieza 11 letra K parte inferior

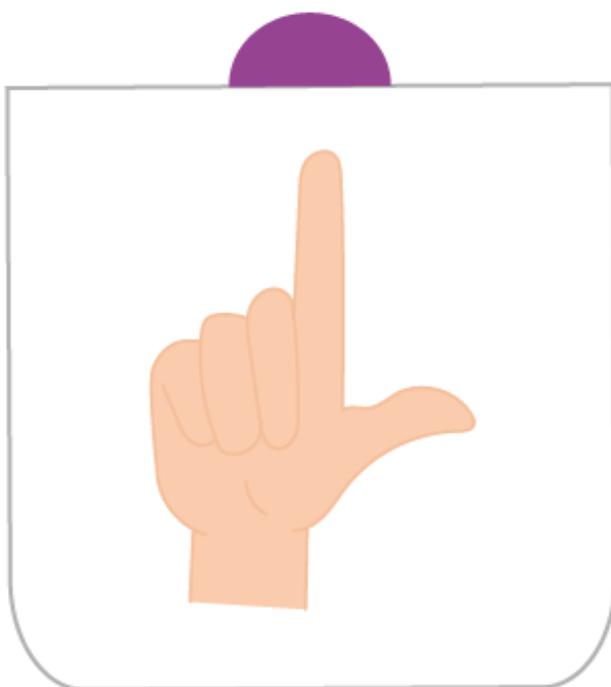
Pieza 11: 5x10 cm.



Pieza 12: 5x5 cm. Cada una



Pieza 12 letra L parte superior.



Pieza 12 letra L parte inferior

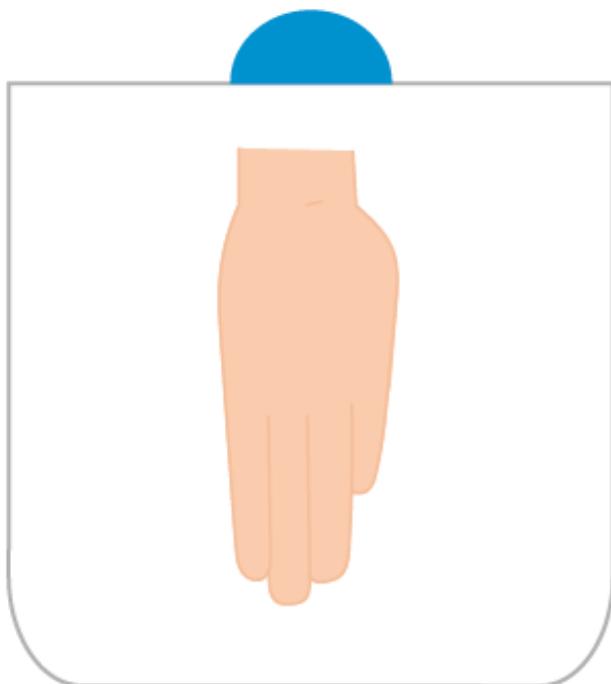
Pieza 12: 5x10 cm.



Pieza 13: 5x5 cm. Cada una



Pieza 13 letra M parte superior.



Pieza 13 letra M parte inferior

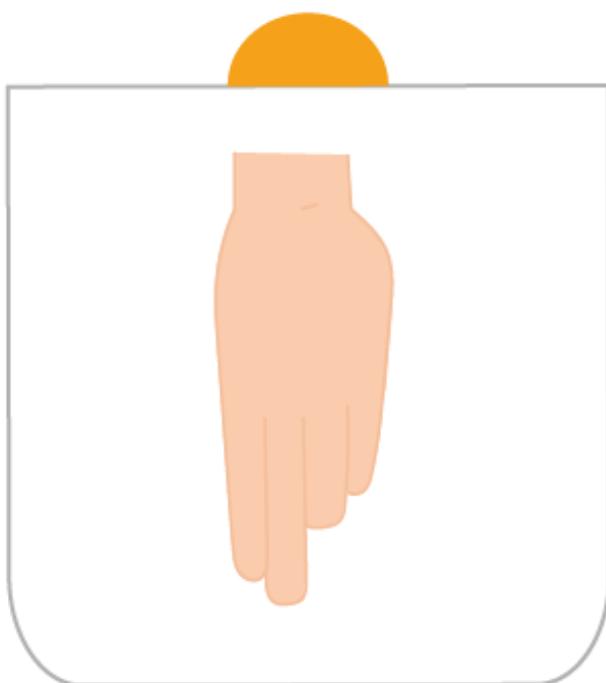
Pieza 13: 5x10 cm.



Pieza 14: 5x5 cm. Cada una



Pieza 14 letra N parte superior.

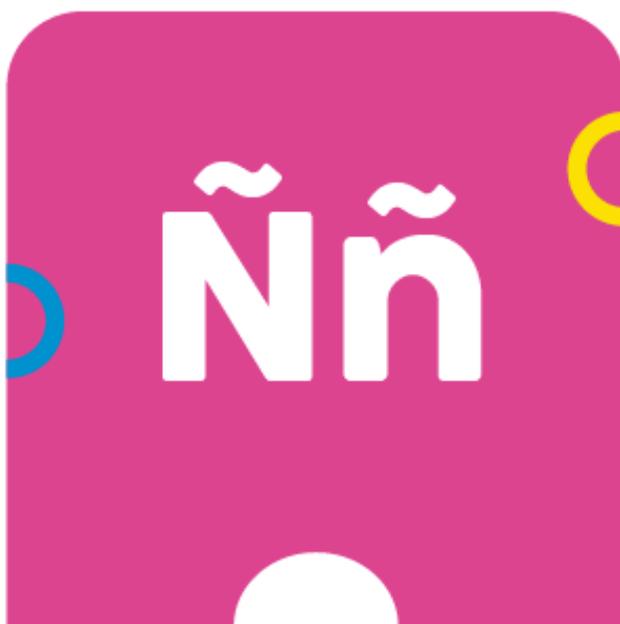


Pieza 14 letra N parte inferior

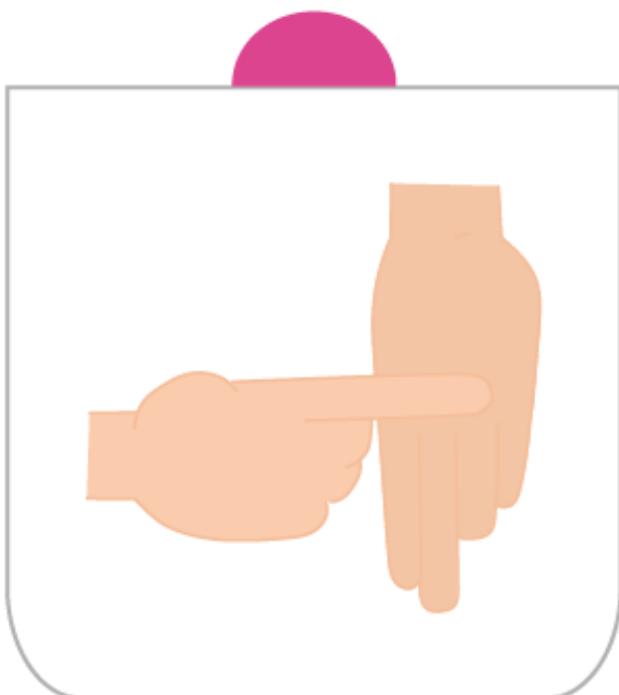
Pieza 14: 5x10 cm.



Pieza 15: 5x5 cm. Cada una

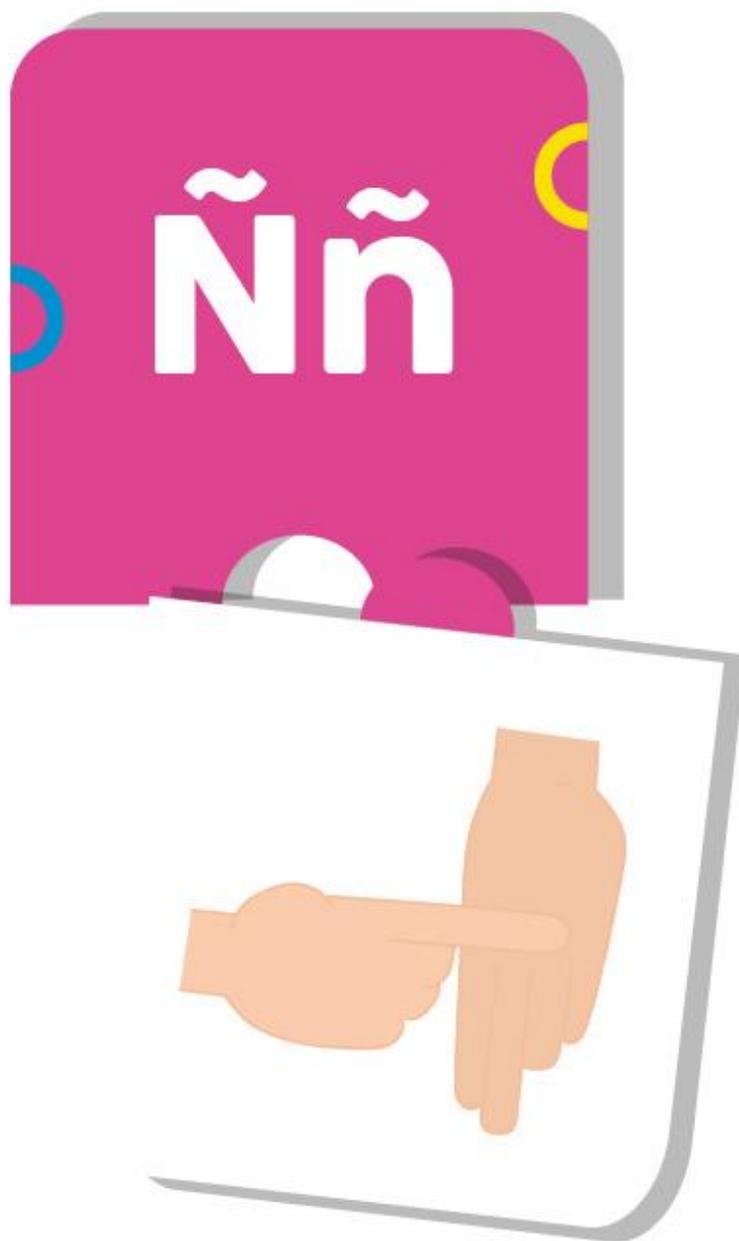


Pieza 15 letra Ñ parte superior.

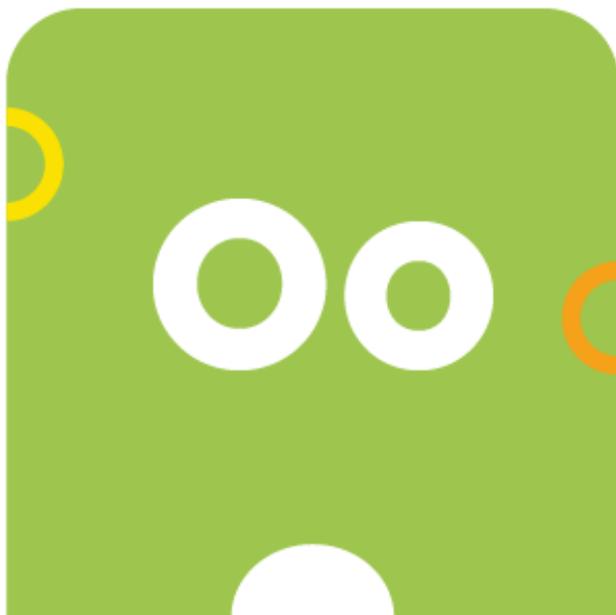


Pieza 15 letra Ñ parte inferior

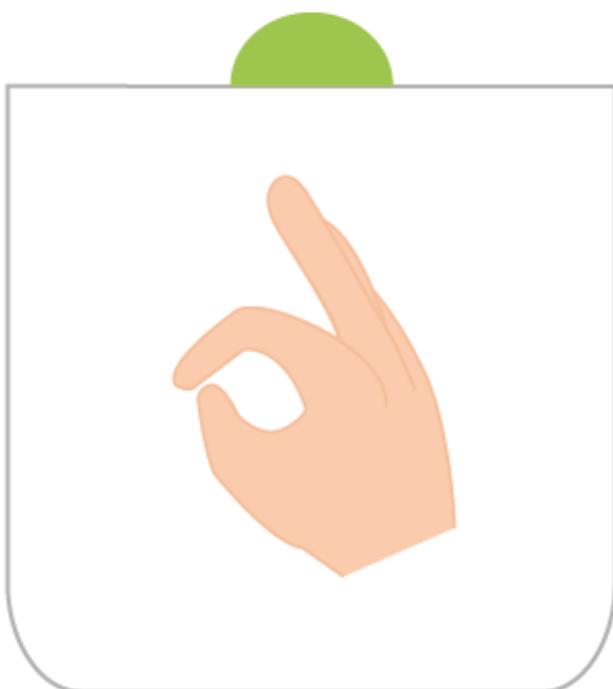
Pieza 15: 5x10 cm.



Pieza 16: 5x5 cm. Cada una



Pieza 16 letra O parte superior.



Pieza 16 letra O parte inferior

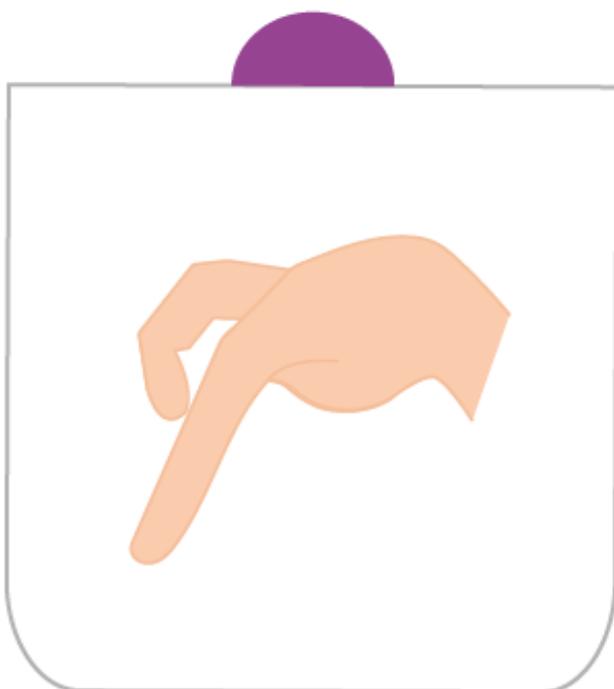
Pieza 16: 5x10 cm.



Pieza 17: 5x5 cm. Cada una



Pieza 17 letra P parte superior.



Pieza 17 letra P parte inferior

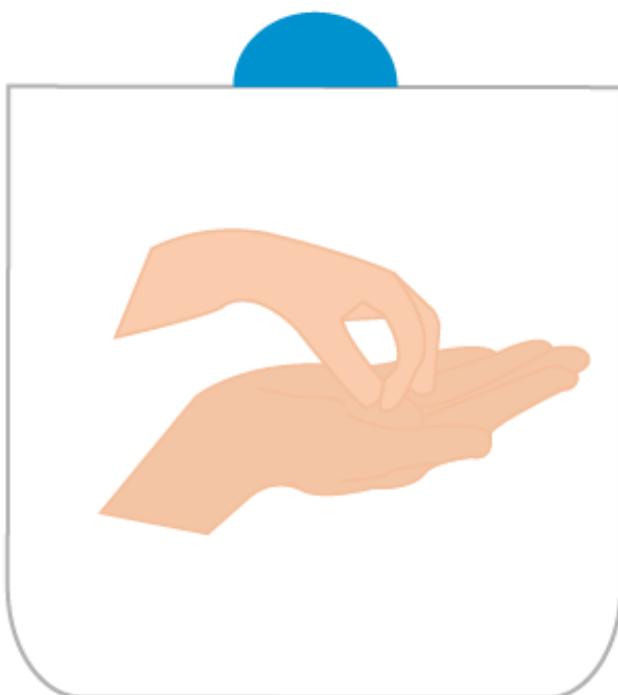
Pieza 17: 5x10 cm.



Pieza 18: 5x5 cm. Cada una



Pieza 18 letra Q parte superior.

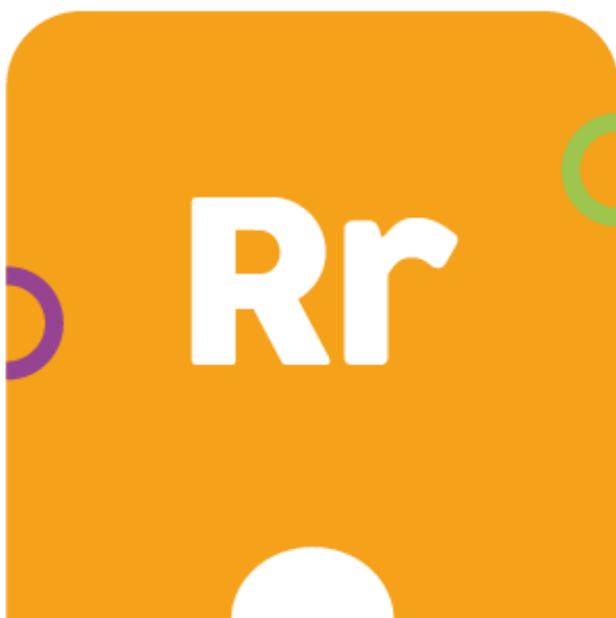


Pieza 18 letra Q parte inferior

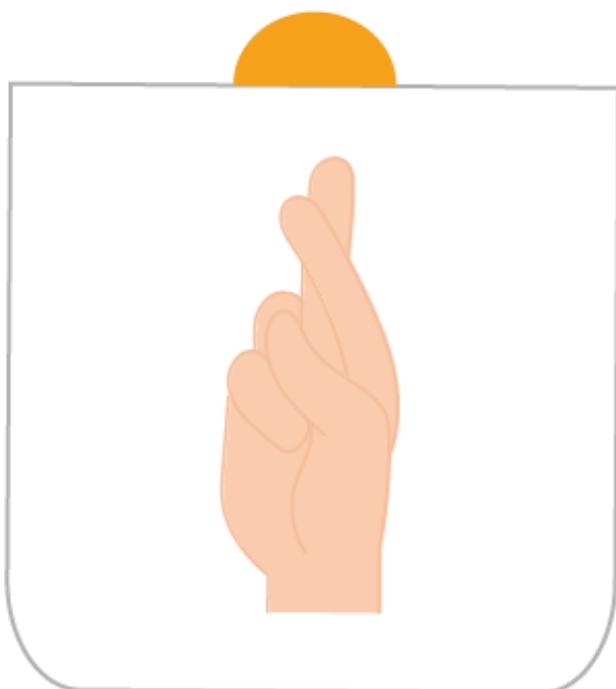
Pieza 18: 5x10 cm.



Pieza 19: 5x5 cm. Cada una



Pieza 19 letra R parte superior.



Pieza 19 letra R parte inferior

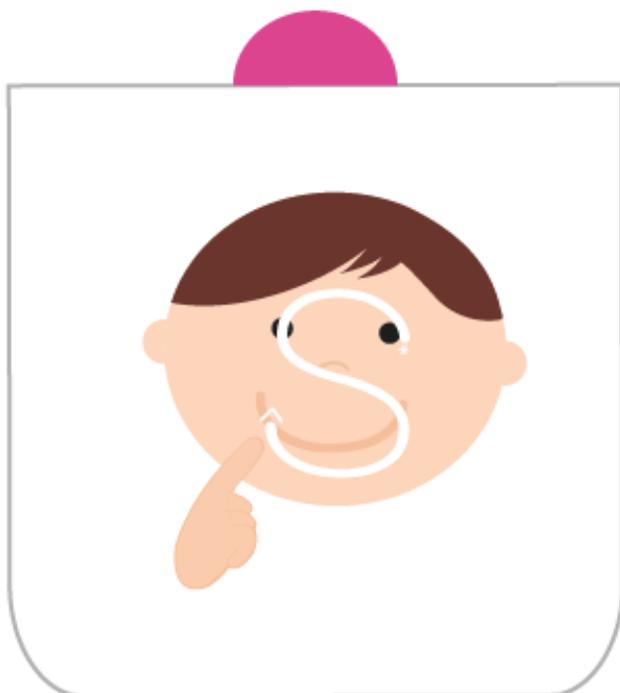
Pieza 19: 5x10 cm.



Pieza 20: 5x5 cm. Cada una



Pieza 20 letra S parte superior.



Pieza 20 letra S parte inferior

Pieza 20: 5x10 cm.



Pieza 21: 5x5 cm. Cada una

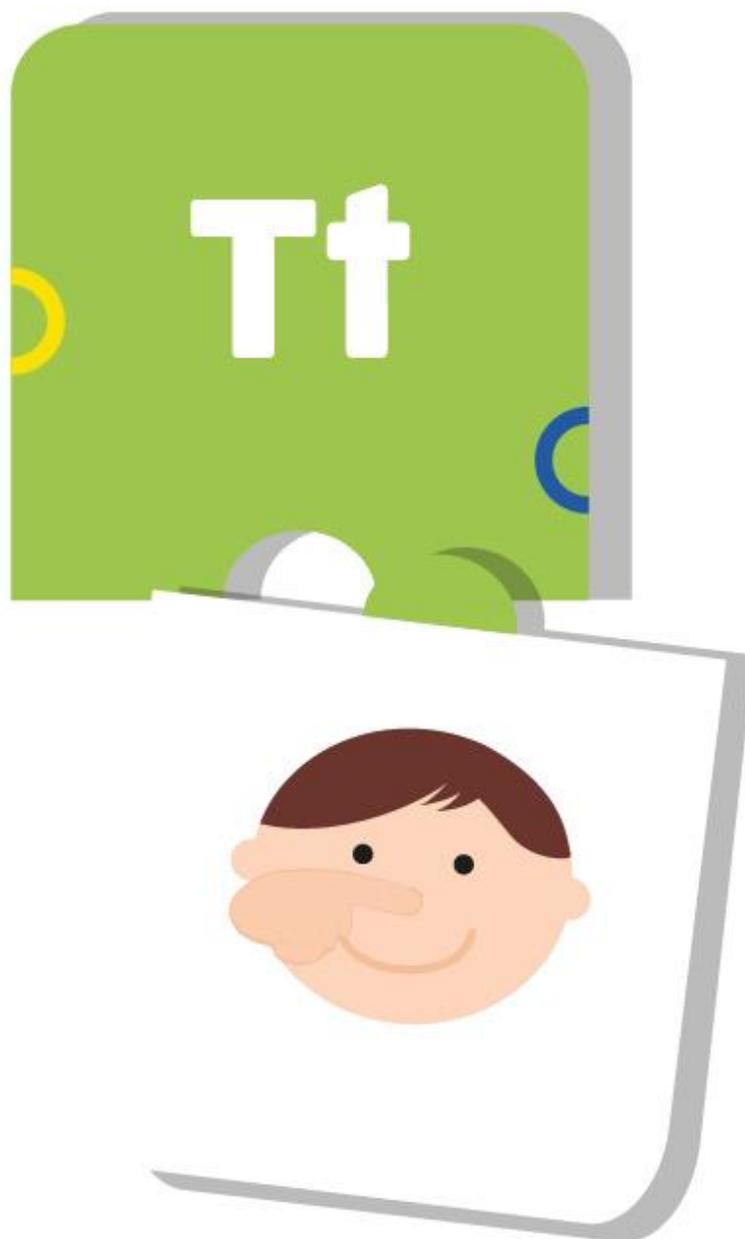


Pieza 21 letra T parte superior.



Pieza 21 letra T parte inferior

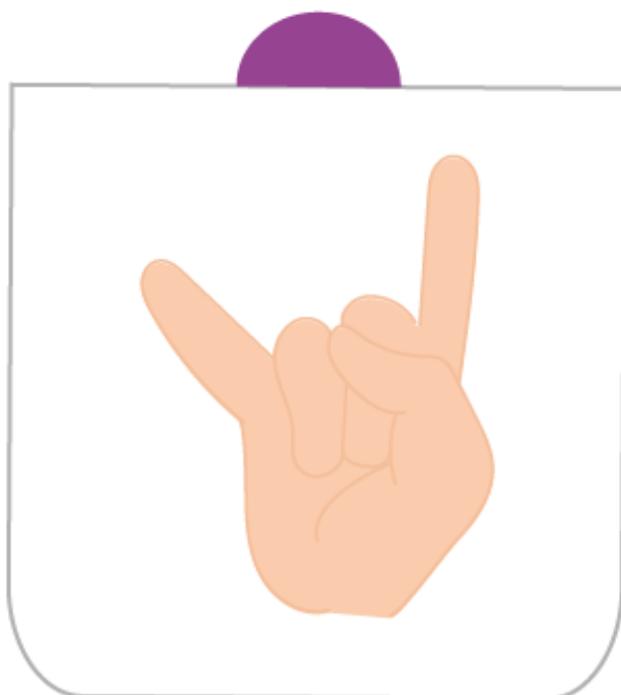
Pieza 21: 5x10 cm.



Pieza 22: 5x5 cm. Cada una



Pieza 22 letra U parte superior.



Pieza 22 letra U parte inferior

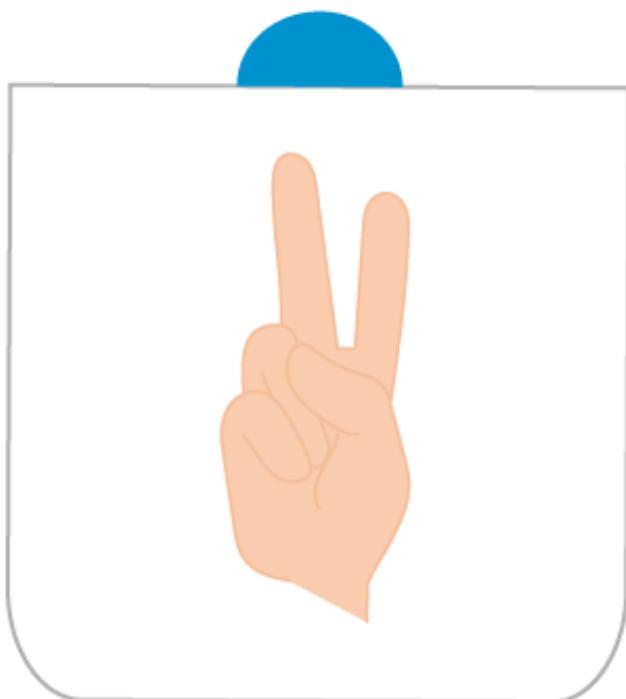
Pieza 22: 5x10 cm.



Pieza 23: 5x5 cm. Cada una



Pieza 23 letra V parte superior.



Pieza 23 letra V parte inferior

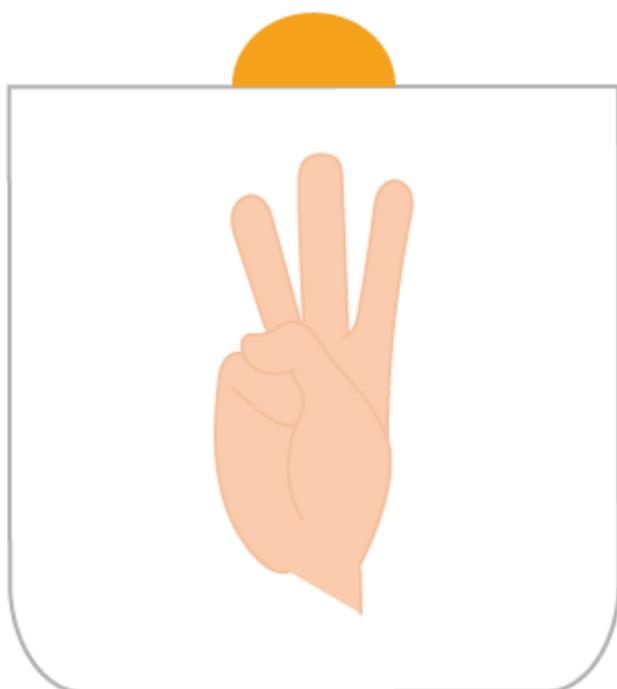
Pieza 23: 5x10 cm.



Pieza 24: 5x5 cm. Cada una



Pieza 24 letra W parte superior.



Pieza 24 letra W parte inferior

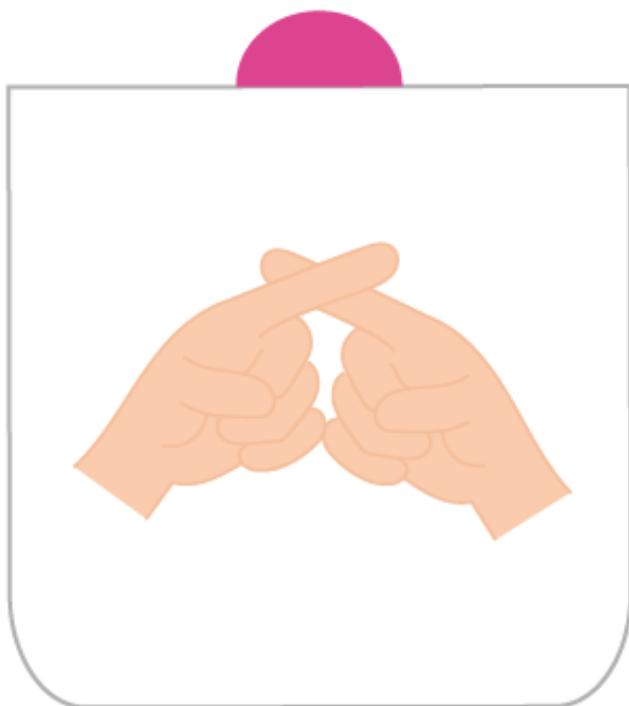
Pieza 24: 5x10 cm.



Pieza 25: 5x5 cm. Cada una



Pieza 25 letra X parte superior.



Pieza 25 letra X parte inferior

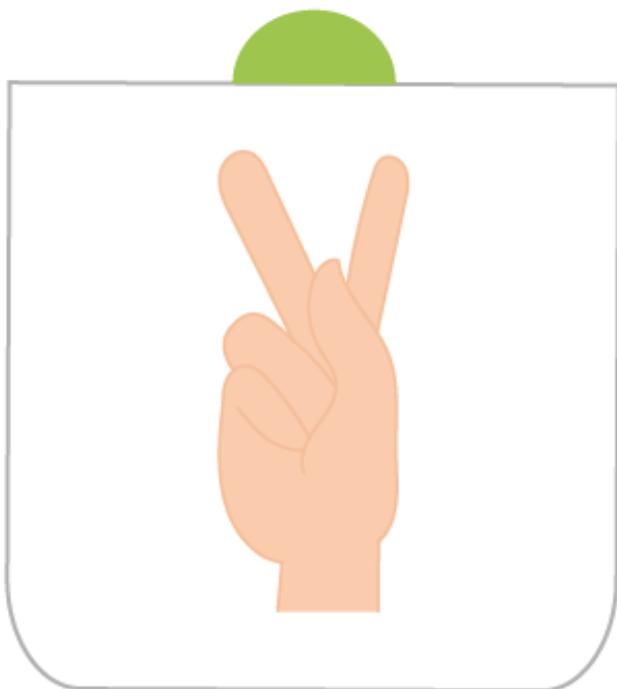
Pieza 25: 5x10 cm.



Pieza 26: 5x5 cm. Cada una

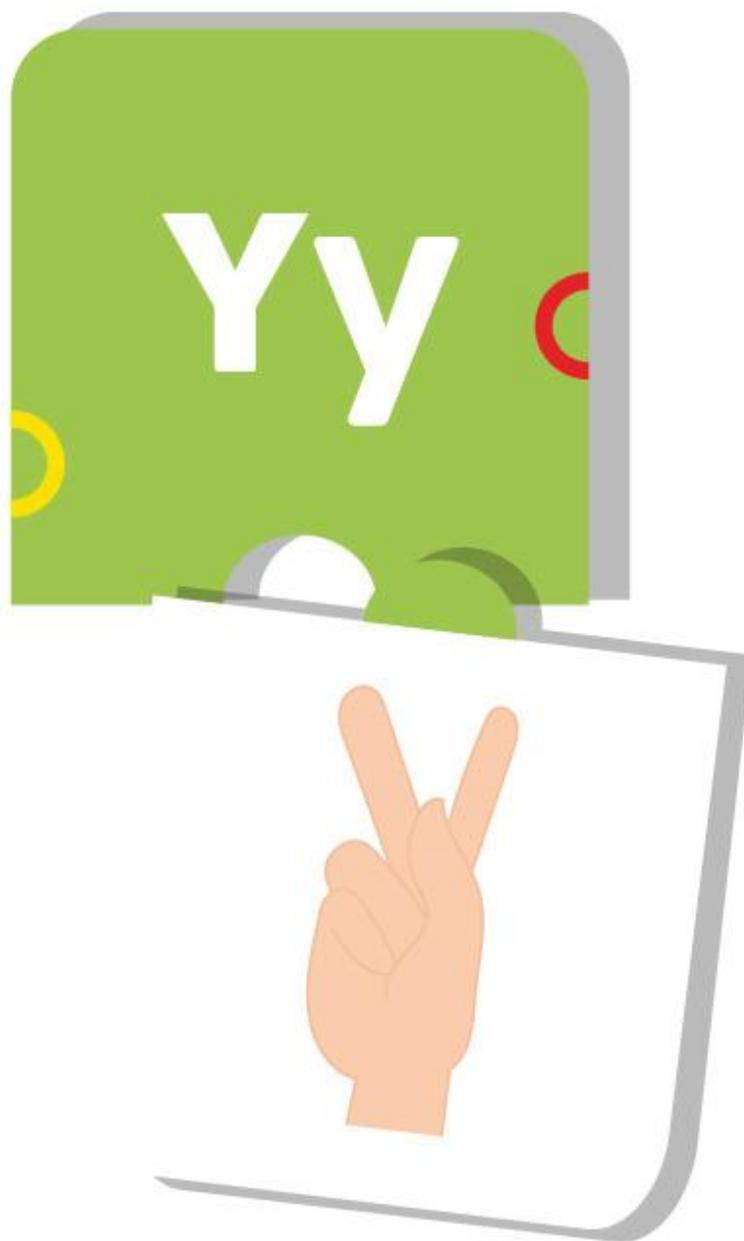


Pieza 26 letra Y parte superior.

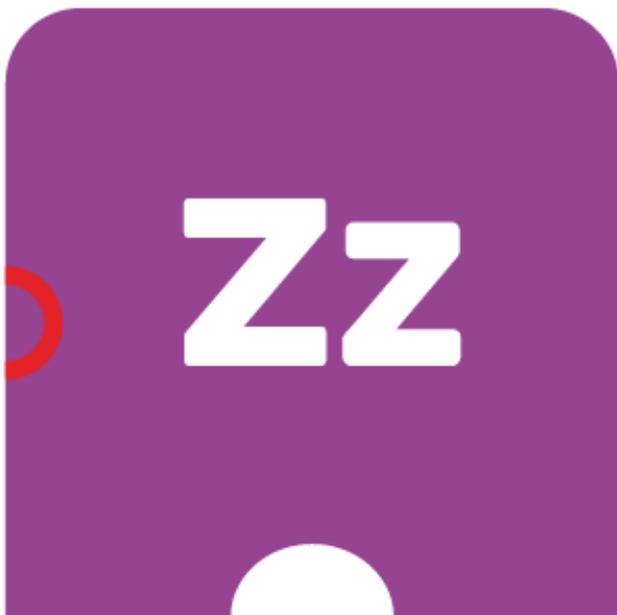


Pieza 26 letra Y parte inferior

Pieza 26: 5x10 cm.



Pieza 27: 5x5 cm. Cada una



Pieza 27 letra Z parte superior.



Pieza 27 letra Z parte inferior

Pieza 27: 5x10 cm.



Diseño para empaque de juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, con medidas 26.10 cm de ancho por 28cm de alto y 7 centímetros de profundidad.



CAPÍTULO VIII
VALIDACIÓN TÉCNICA

Capítulo VIII: Validación técnica

Al finalizar la propuesta preliminar de Creación de un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids, se dará inicio al proceso de validación técnica y mostrar el proyecto a clientes, expertos y grupo objetivo. El instrumento de validación será la encuesta personal, en ellas se crearán preguntas cerradas y calificación basada en la escala de Likert.

Las encuestas se realizarán de forma virtual a través de SurveyMonkey para clientes, grupo objetivo y expertos.

El enfoque del trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a ocho (8) maestras, hombres y mujeres, diez niños (10) del grupo objetivo y a cinco (5) expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

Las encuestas se realizaron a una muestra de 13 personas divididas en tres grupos:

Cliente: Paolagabriela Carrera de García.

Expertos: Profesionales en distintas áreas de la comunicación y el diseño, pedagogos y psicólogos.

- Katherine Román. PEM en pedagogía y Administración Educativa.
- Carlos Franco. Lic. Diseño Gráfico.
- Vivian Gabriela Galicia. Licda. en Psicología Educativa y profesora en educación Especial.
- Alejandra Rodríguez. Licda. Educación-Arte y creatividad.
- Andrea Aguilar. Licda. Diseño Gráfico.

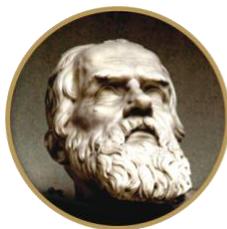
Grupo objetivo: Se encuesta 8 maestras del nivel preprimario que forman parte del grupo objetivo y 10 niños en un rango de edad de 3 a 6 años.

8.2 Método e instrumentos

La herramienta que se usará es la encuesta. La encuesta consiste en un procedimiento a través del que se recopilan datos por medio de un cuestionario previamente diseñado. Dentro de la encuesta se usará el método de la escala tipo Likert. Esta escala consiste en una forma psicométrica usada comúnmente en cuestionarios. Se colocan distintos grados o niveles en los que el encuestado estará de acuerdo o en desacuerdo con una declaración, pregunta o ítem y posteriormente se procesan los resultados obtenidos. Este es un método cualitativo y produce datos descriptivos.

Así mismo se hará uso de preguntas dicotómicas en las que el encuestado responderá “sí” o “no”, según considere.

8.2.1. Modelo de la encuesta



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación

(FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Género: Femenino Masculino Edad:

Nombre: _____

Profesión: _____

Puesto: _____

Perfil: Experto Cliente Grupo Objetivo

Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación de un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids. Guatemala, Guatemala 2020

Antecedentes:

La empresa Tutorkids fue creada el año 2015 por Paolagabriela Carrera de García, y actualmente se dedica principalmente al cuidado diario y aprendizaje de niños en edad preescolar.

Al investigar la empresa se pudo observar que no cuenta con juegos didácticos para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas, dirigido a niños de 3 a 6 años. Por lo que se ha planteado el objetivo de Crear un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids.

Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe la propuesta de rompecabezas para facilitar el aprendizaje del lenguaje de señas para niños de 3 a 6 años de edad y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una “X” en los espacios en blanco.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario crear un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar?

SI ___ NO ___

2. ¿Considera importante investigar toda la información necesaria de la empresa Tutorkids para que el juego didáctico sea coherente a su filosofía de enseñanza?

SI ___ NO ___

3. ¿Considera adecuado recopilar referencias bibliográficas y en sitios web acerca de la creación de juegos didácticos para que la construcción del juego sea correcta?

SI ___ NO ___

4. ¿Considera adecuado Ilustrar cada uno de los dibujos y diseños que llevara cada pieza dentro del juego?

SI ___ NO ___

Parte Semiológica:

5. ¿Considera que los colores usados en el juego son adecuados para niños de 3 a 6 años de edad?

Muy adecuados ___ Poco adecuados ___ Nada adecuados ___

6. ¿Considera el diseño del juego didáctico visualmente atractivo?

Mucho ___ Poco ___ Nada ___

7. ¿Considera que las ilustraciones del juego las podría comprender un niños de 3 a 6 años de edad?

Muy comprensible ___ Poco comprensible ___ Nada comprensible ___

Parte Operativa:

8. ¿Considera que el contenido del juego es de utilidad para reforzar el lenguaje de señas en niños de 3 a 6 años de edad?

Mucho ___ Poco ___ Nada ___

9. A su criterio ¿Cree que los elementos gráficos y textuales son visibles?

Muy visible ___ Poco visible ___ Nada visible ___

10. Según su criterio ¿El tamaño físico de 5*10 centímetros de la propuesta es ideal para ser manipulado por niños?

SI ___ NO ___

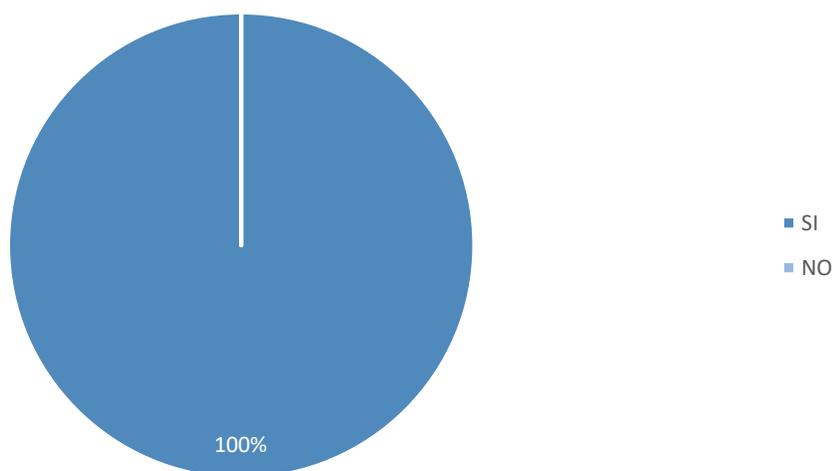
De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

8.3. Resultados e interpretación de resultados

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario crear un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar?

Gráfico I



Interpretación: En base a los resultados se puede concluir que de los encuestados, el 100% sí cree necesario crear un juego didáctico.

2. ¿Considera importante investigar toda la información necesaria de la empresa Tutorkids para que el juego didáctico sea coherente a su filosofía de enseñanza?



Interpretación: En base a los resultados se puede concluir que, de los encuestados, el 100% sí cree importante investigar toda la información necesaria de la empresa Tutorkids.

3. ¿Considera adecuado recopilar referencias bibliográficas y en sitios web acerca de la creación de juegos didácticos para que la construcción del juego sea correcta?



Interpretación: En base a los resultados se puede concluir que, de los encuestados, el 93% sí considera adecuado recopilar referencias bibliográficas de la creación de juegos didácticos, mientras que el otro 7% no lo considera adecuado.

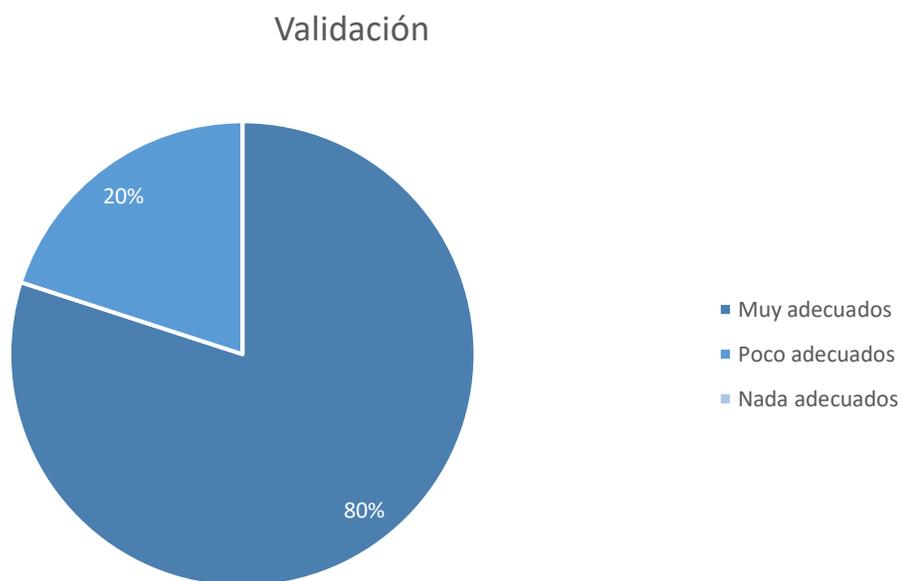
4. ¿Considera adecuado Ilustrar cada uno de los dibujos y diseños que llevara cada pieza dentro del juego?



Interpretación: En base a los resultados se puede concluir que, de los encuestados, el 100% sí considera adecuado ilustrar cada uno de los dibujos y diseños que llevará cada pieza.

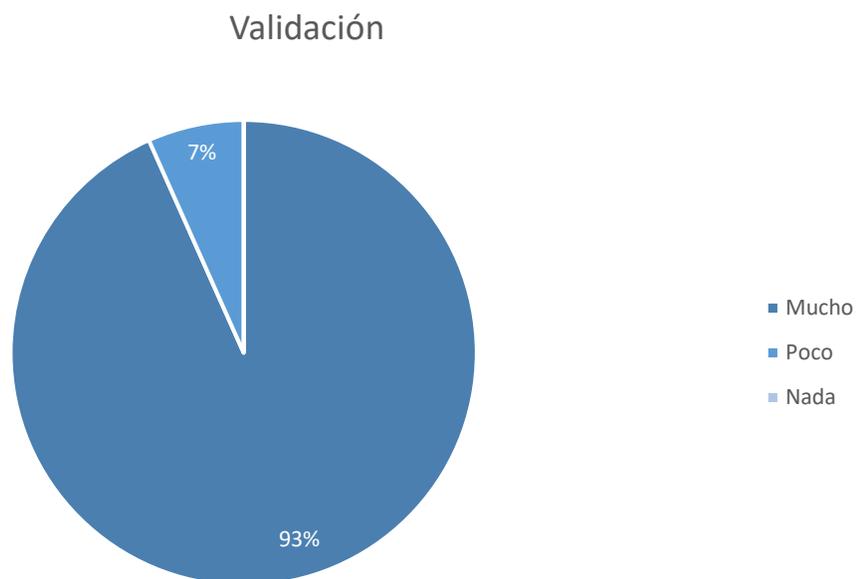
Parte Semiológica:

5. ¿Considera que los colores usados en el juego son adecuados para niños de 3 a 6 años de edad?



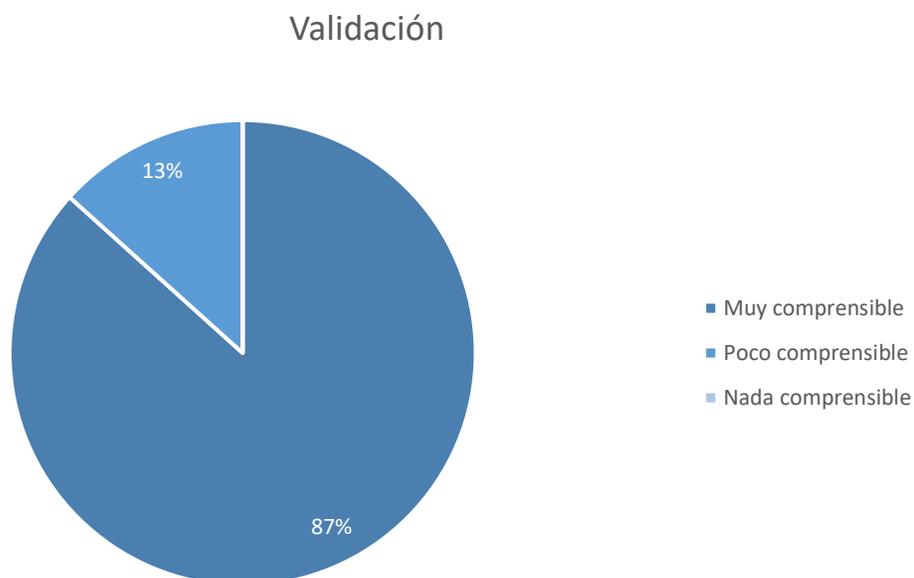
Interpretación: El 80% de los encuestados considera que los colores usados en el juego son adecuados para niños de 3 a 6 años de edad. Mientras que el 20% opina lo contrario.

6. ¿Considera el diseño del juego didáctico visualmente atractivo?



Interpretación: El 93% de los encuestados considera que el diseño del juego didáctico sí es visualmente atractivo. El 7% opina lo contrario.

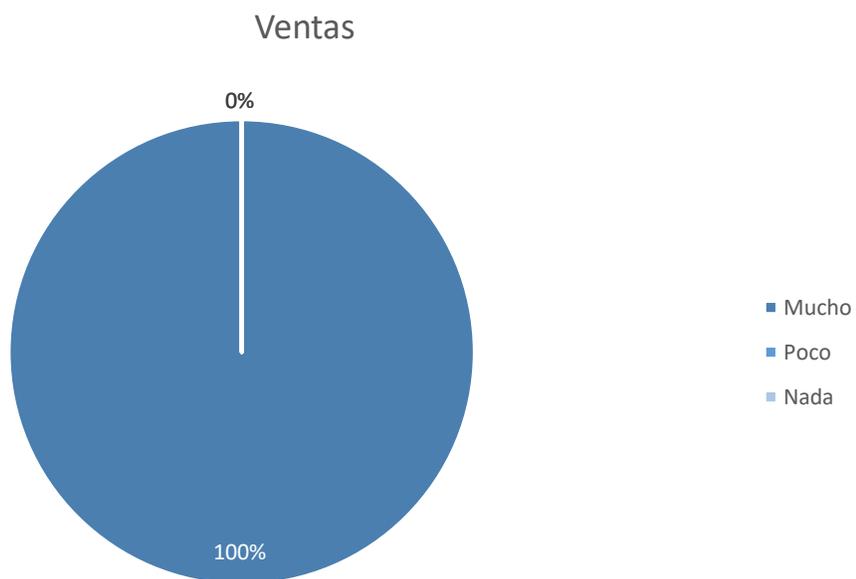
7. ¿Considera que las ilustraciones del juego las podría comprender un niño de 3 a 6 años de edad?



Interpretación: El 87% de los encuestados considera que las ilustraciones del juego las podría comprender un niño de 3 a 6 años de edad. El 13% opina lo contrario, debido a que las líneas exteriores de las ilustraciones consideraban era muy delgado por lo tanto se mejoró el delineado de la ilustración.

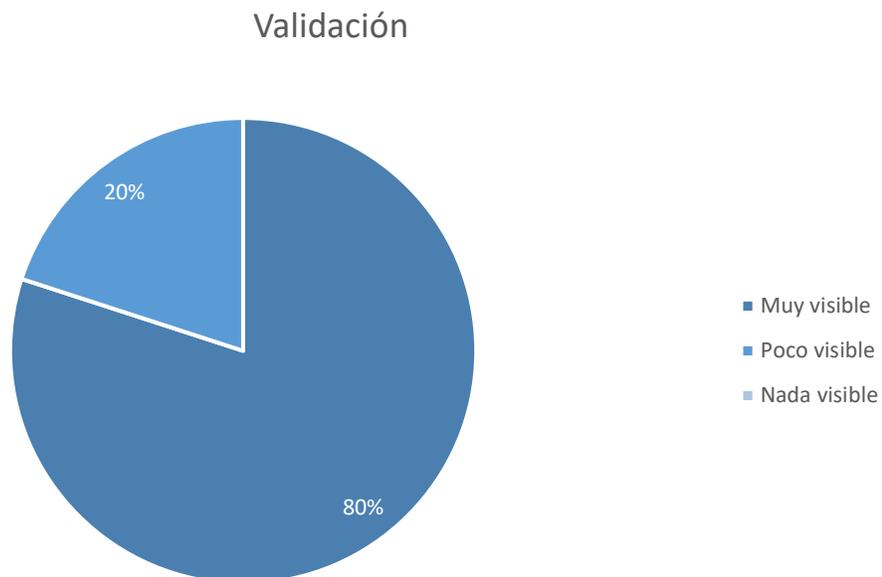
Parte Operativa:

8. ¿Considera que el contenido del juego es de utilidad para reforzar el lenguaje de señas en niños de 3 a 6 años de edad?



Interpretación: El 100% de los encuestados considera que el contenido del juego es de utilidad para reforzar el lenguaje de señas en niños de 3 a 6 años de edad.

9. A su criterio ¿Cree que los elementos gráficos y textuales son visibles?



Interpretación: El 80% de los encuestados está muy de acuerdo que los elementos gráficos y textuales son visibles. El 20% en desacuerdo, porque consideraron que eran muy pequeños. Por lo tanto, se aumentó su tamaño.

10. Según su criterio ¿El tamaño físico de 5*10 centímetros de la propuesta es ideal para ser manipulado por niños?



Interpretación: El 93% de los encuestados considera que el tamaño de la propuesta sí es adecuado para ser manipulado por niños. El 7% opina lo contrario.

8.4. Cambios en base a los resultados

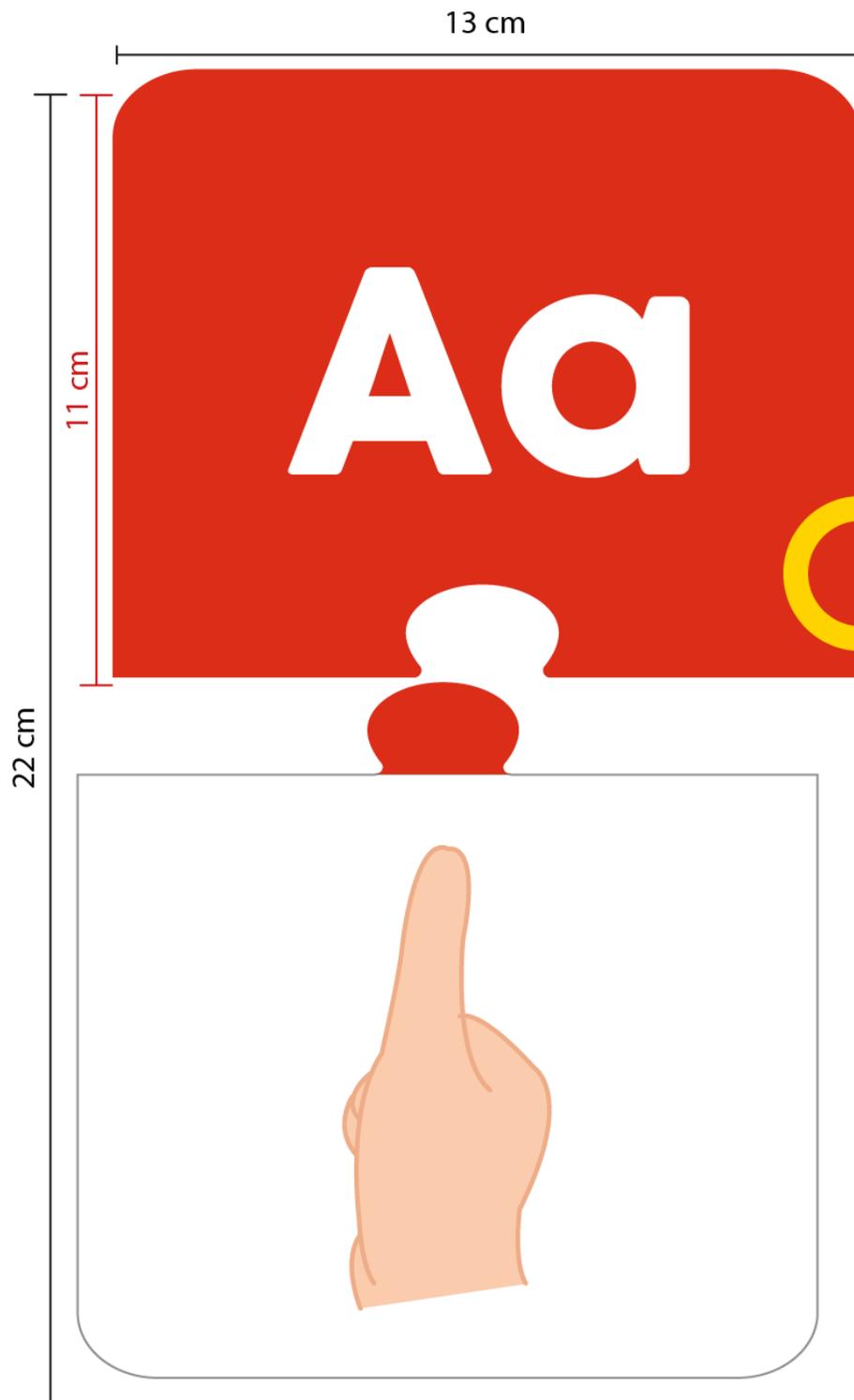
Con base a los datos obtenidos en la fase de validación para la implementación del presente proyecto se refleja que:

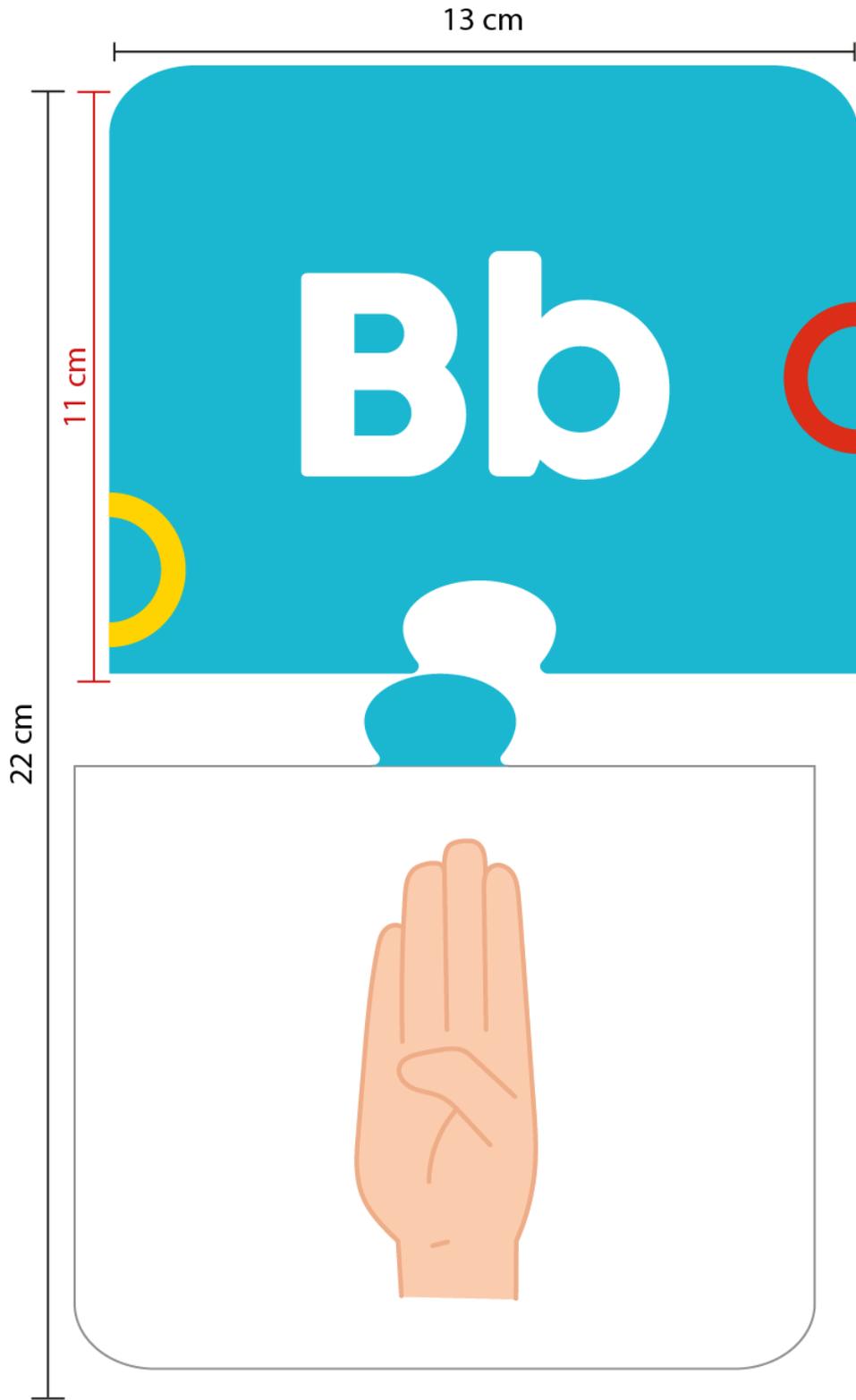
- Cumple con el objetivo general y con cada uno de los objetivos específicos.
- Es necesario cambiar el borde de las ilustraciones para que visualmente sea más comprensible para los niños y cambiar los colores por unos más vibrantes o llamativos a la vista de los niños.
- Es necesario cambiar el tamaño de las piezas tomando en cuenta que puede haber alumnos con discapacidad visual.
- Es necesario cambiar la forma y posición del encaje de las piezas.

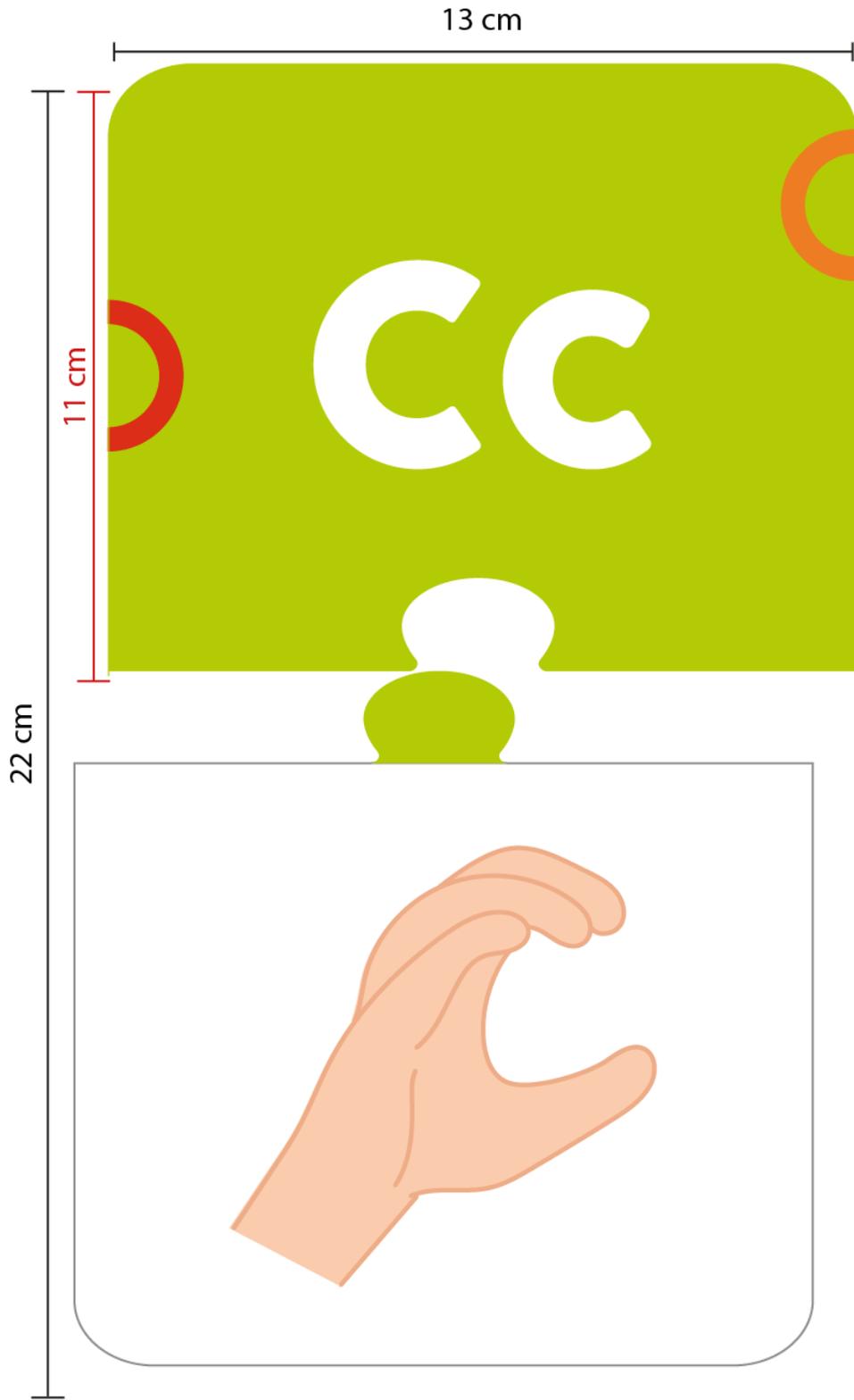
CAPÍTULO IX

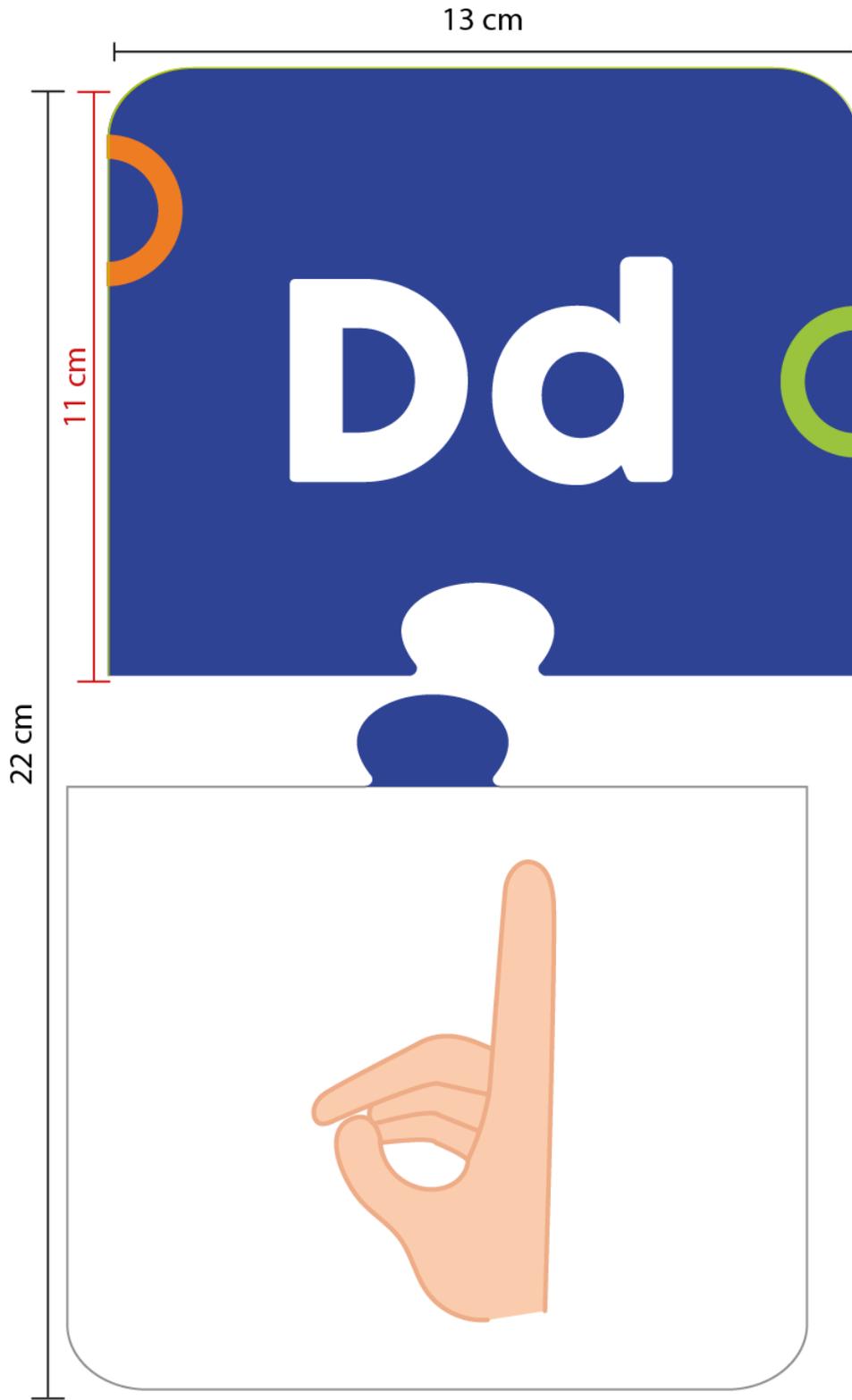
PROPUESTA GRÁFICA FINAL

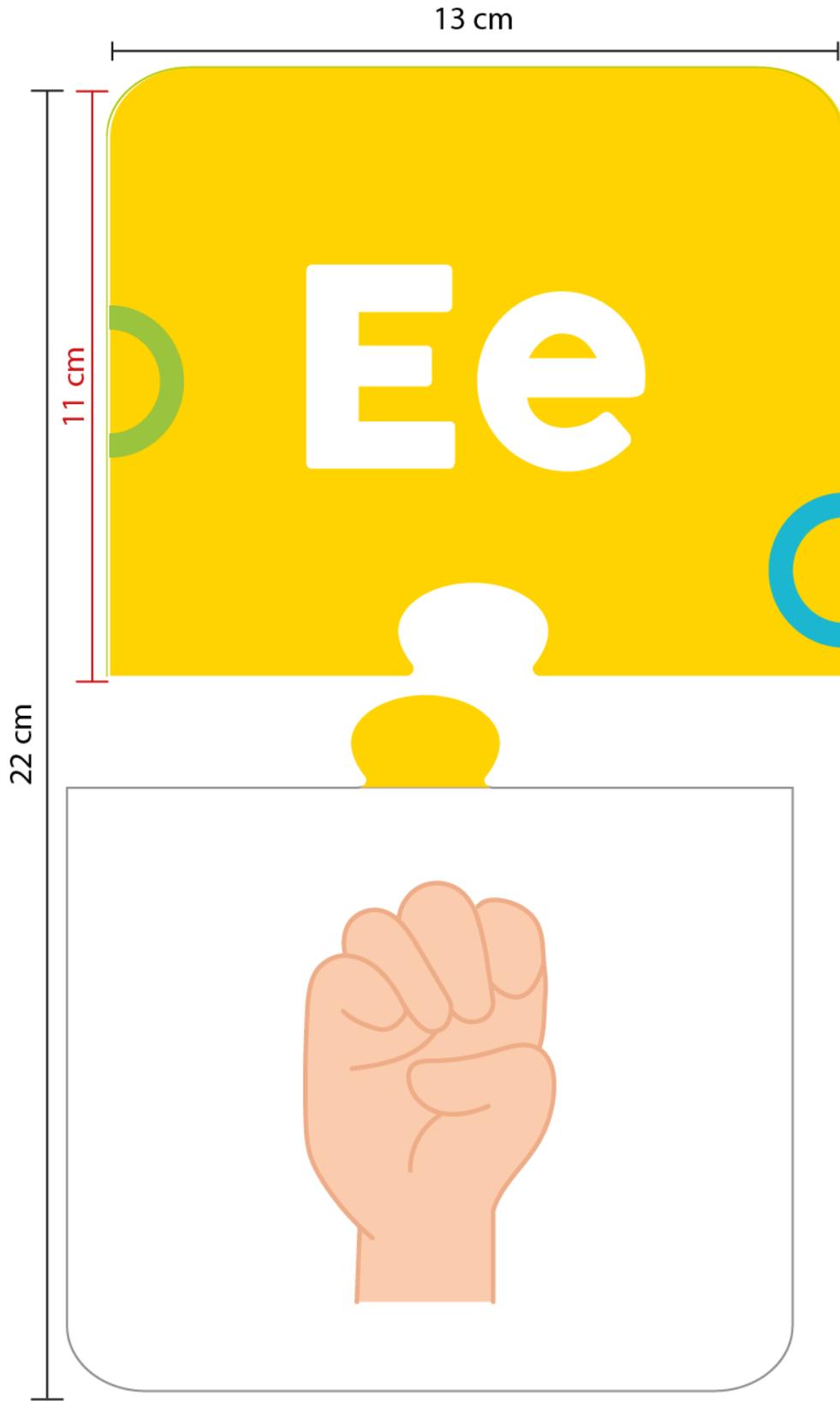
Capítulo IX Propuesta gráfica final

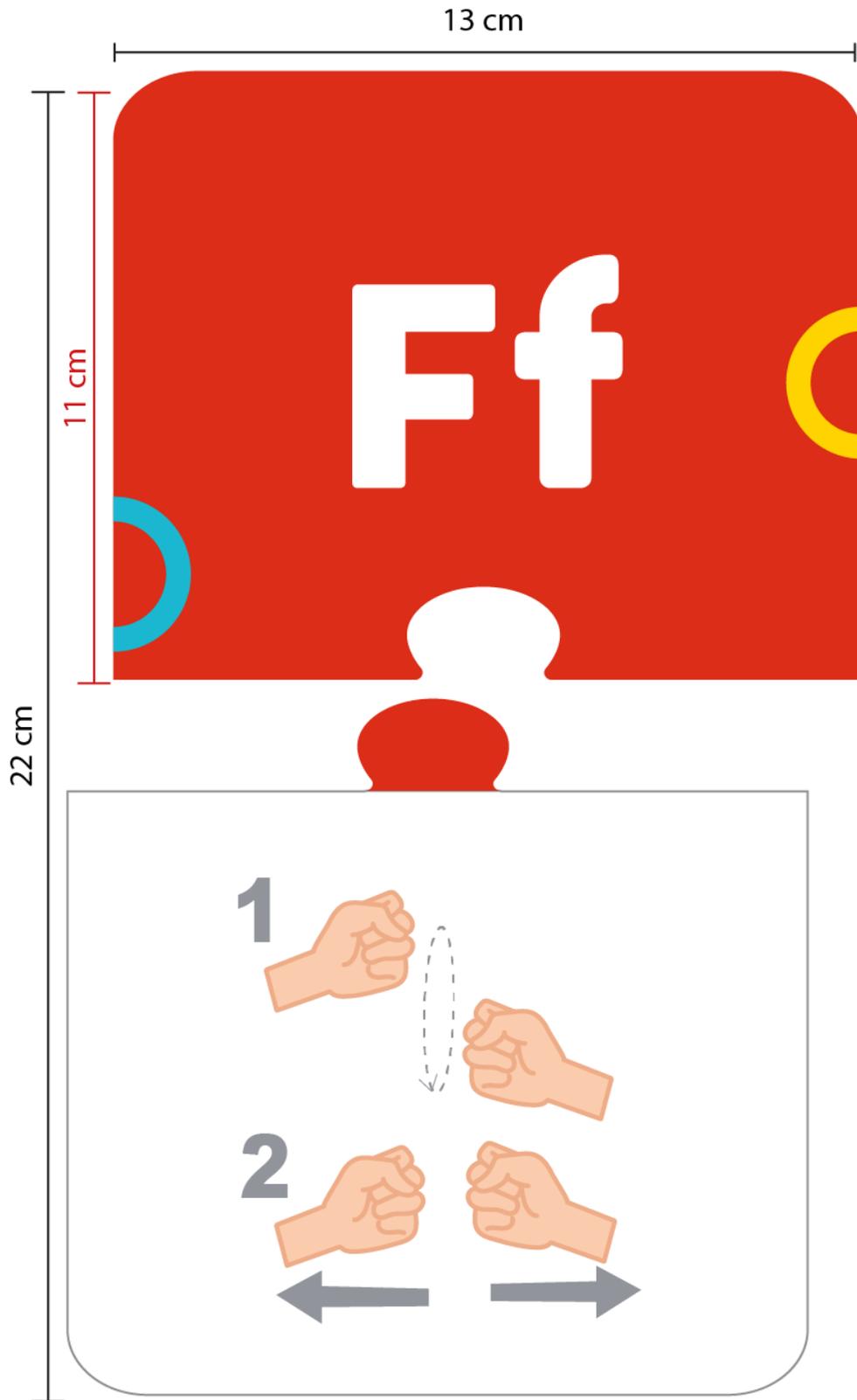




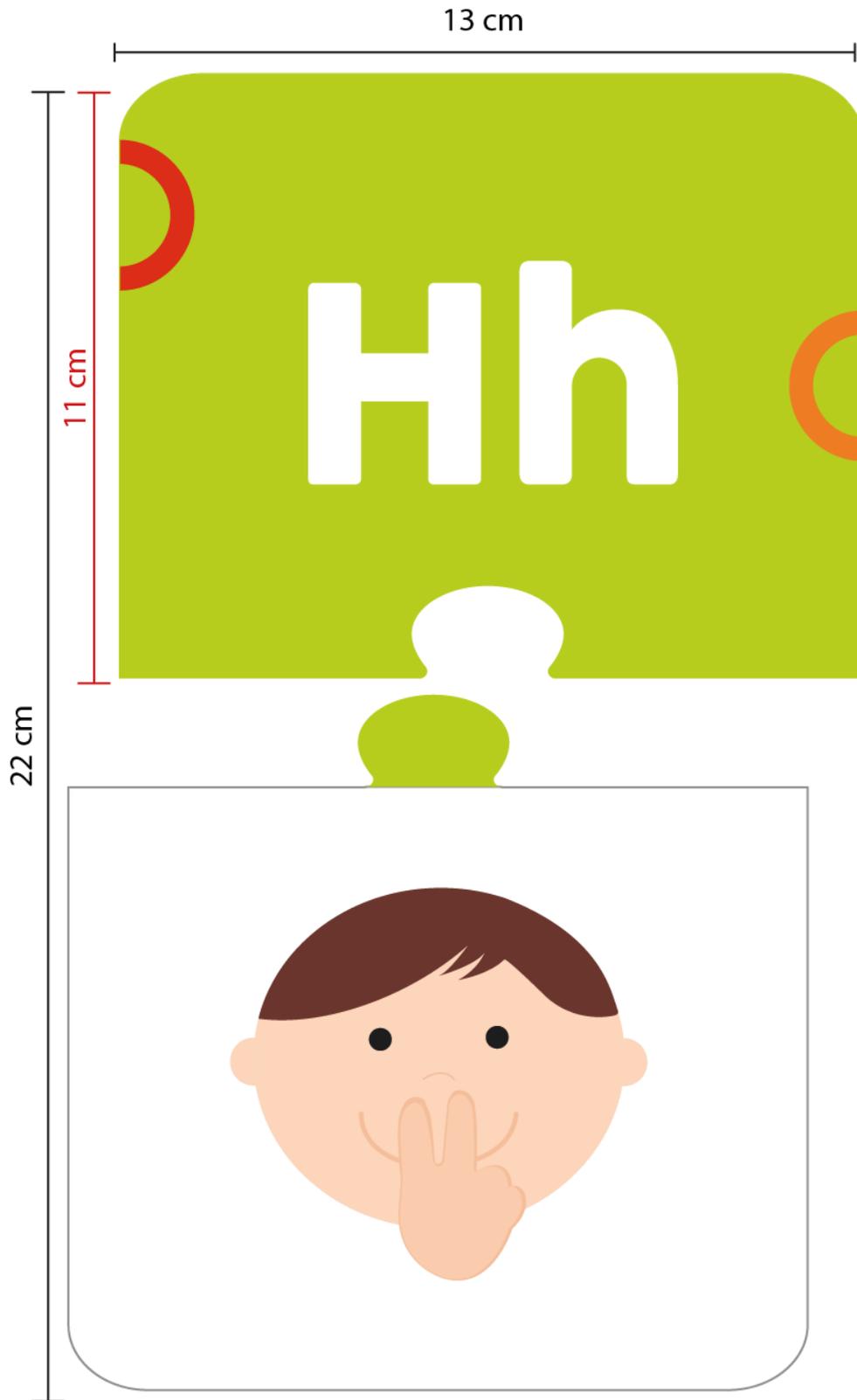


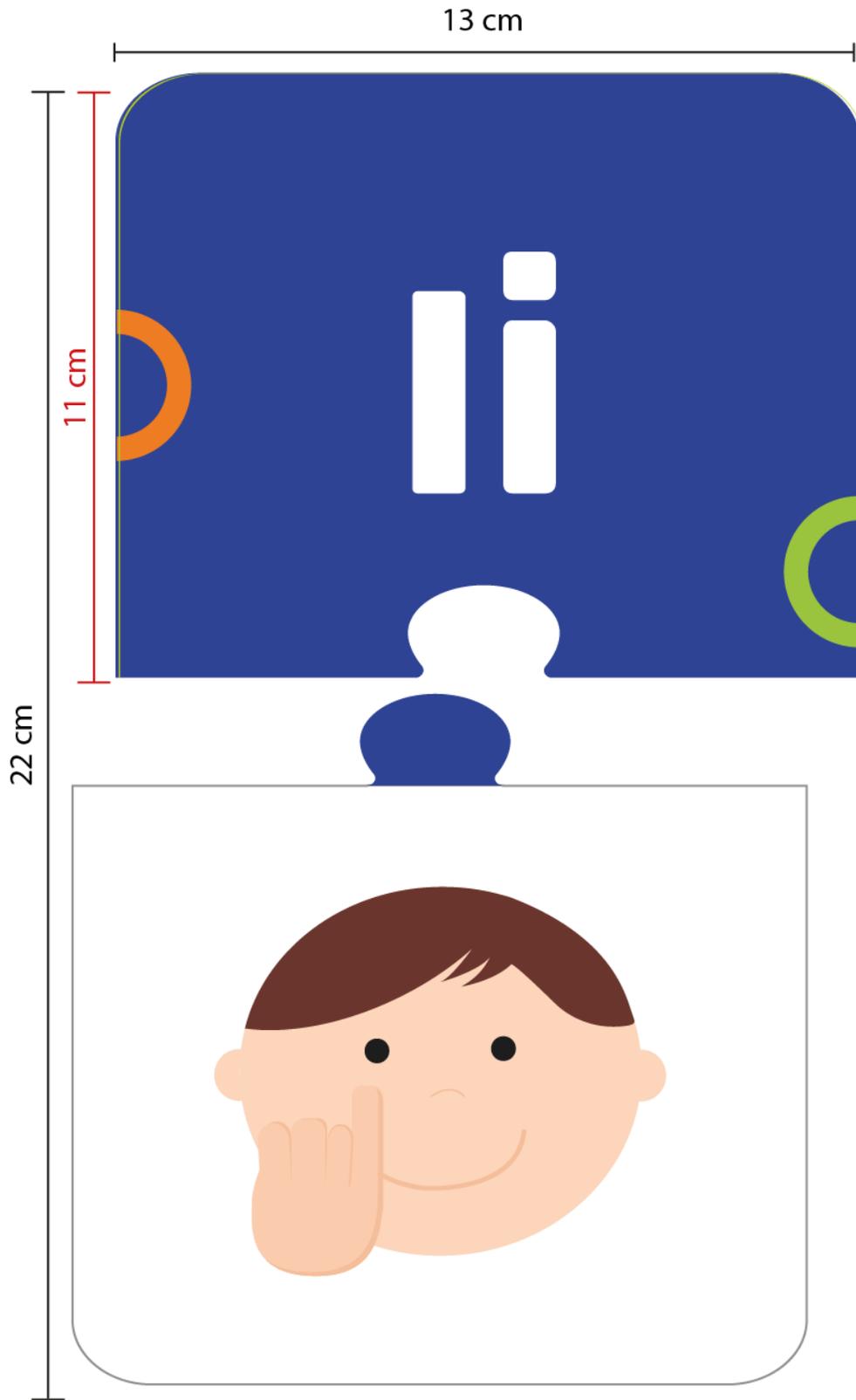


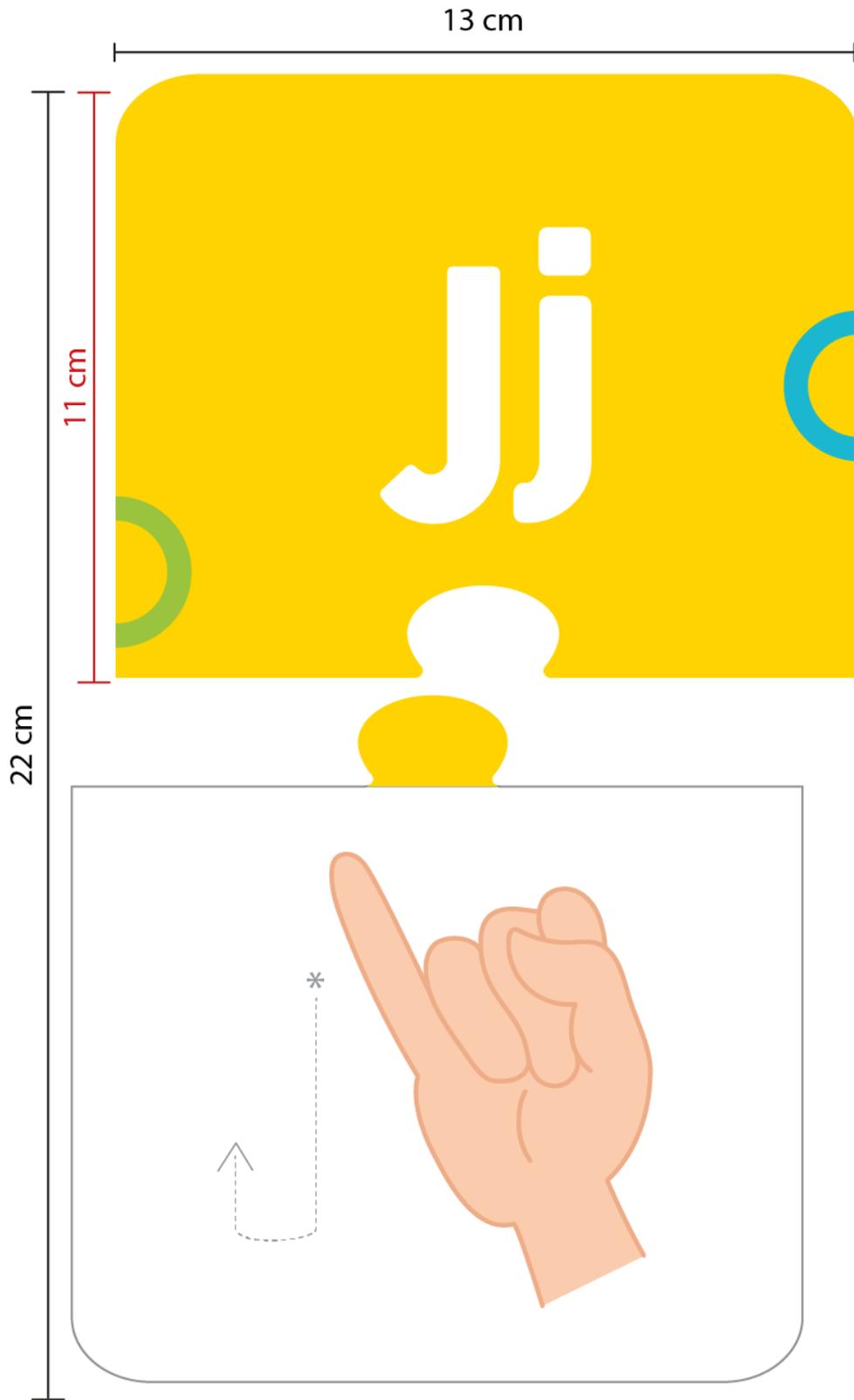


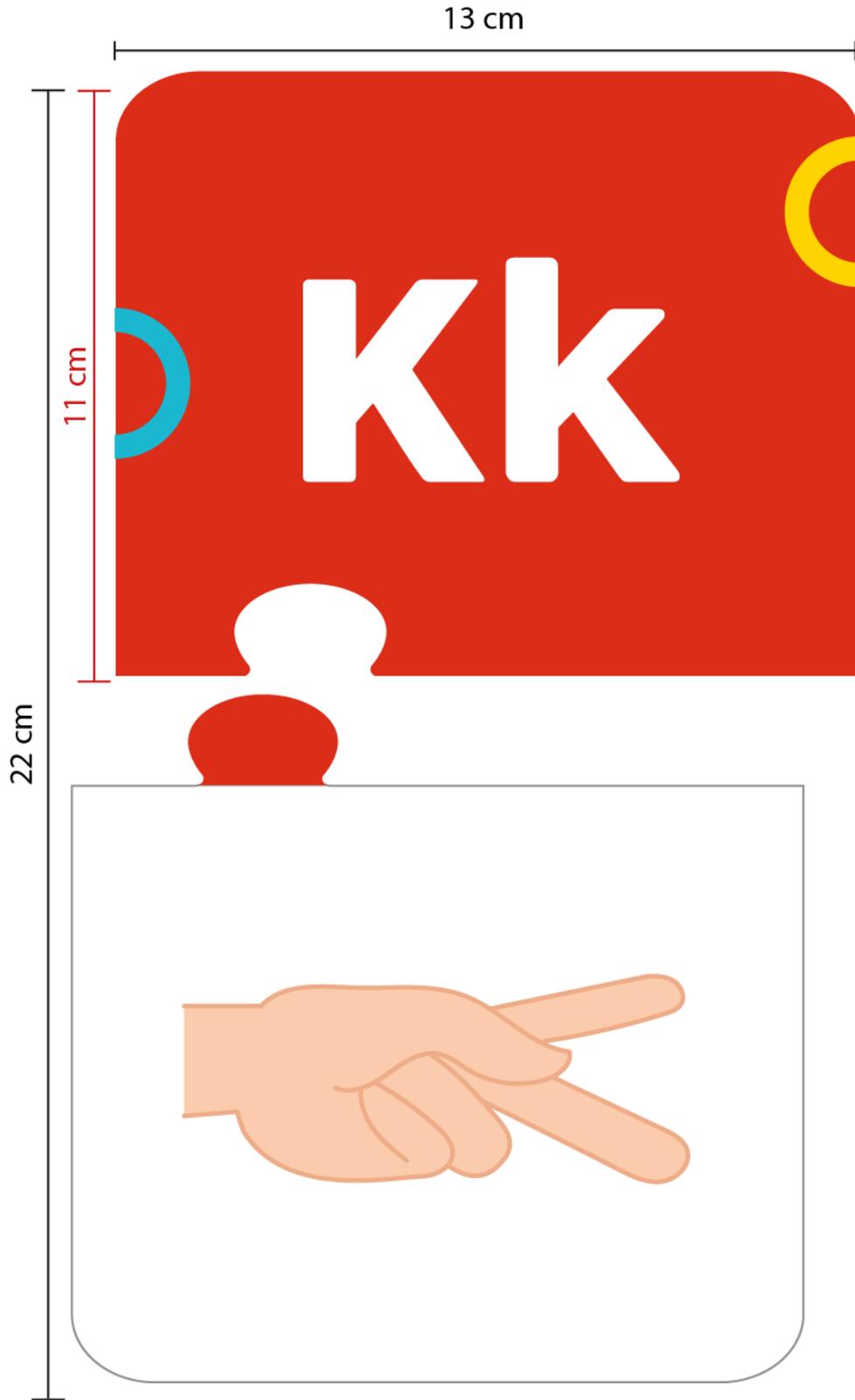


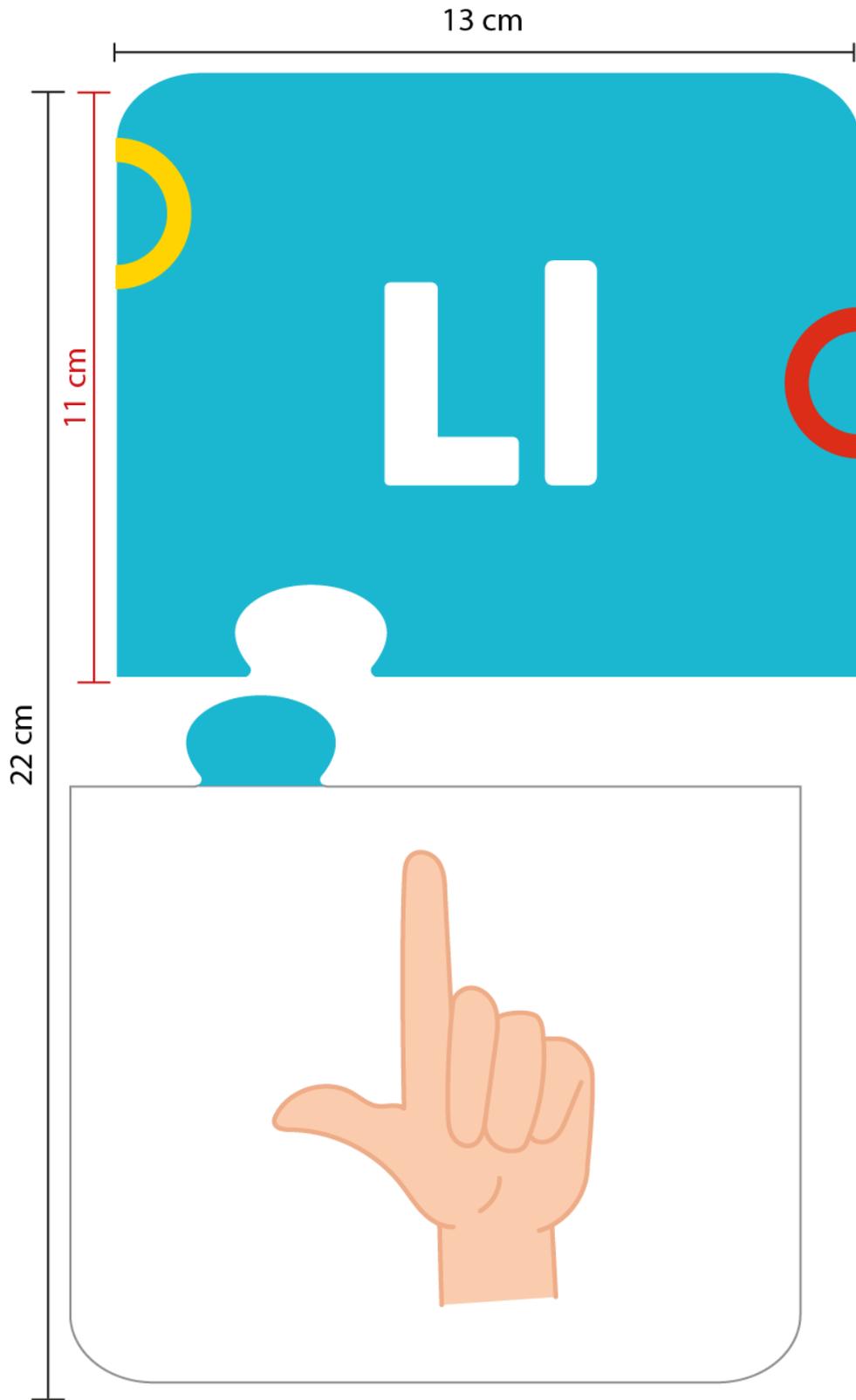


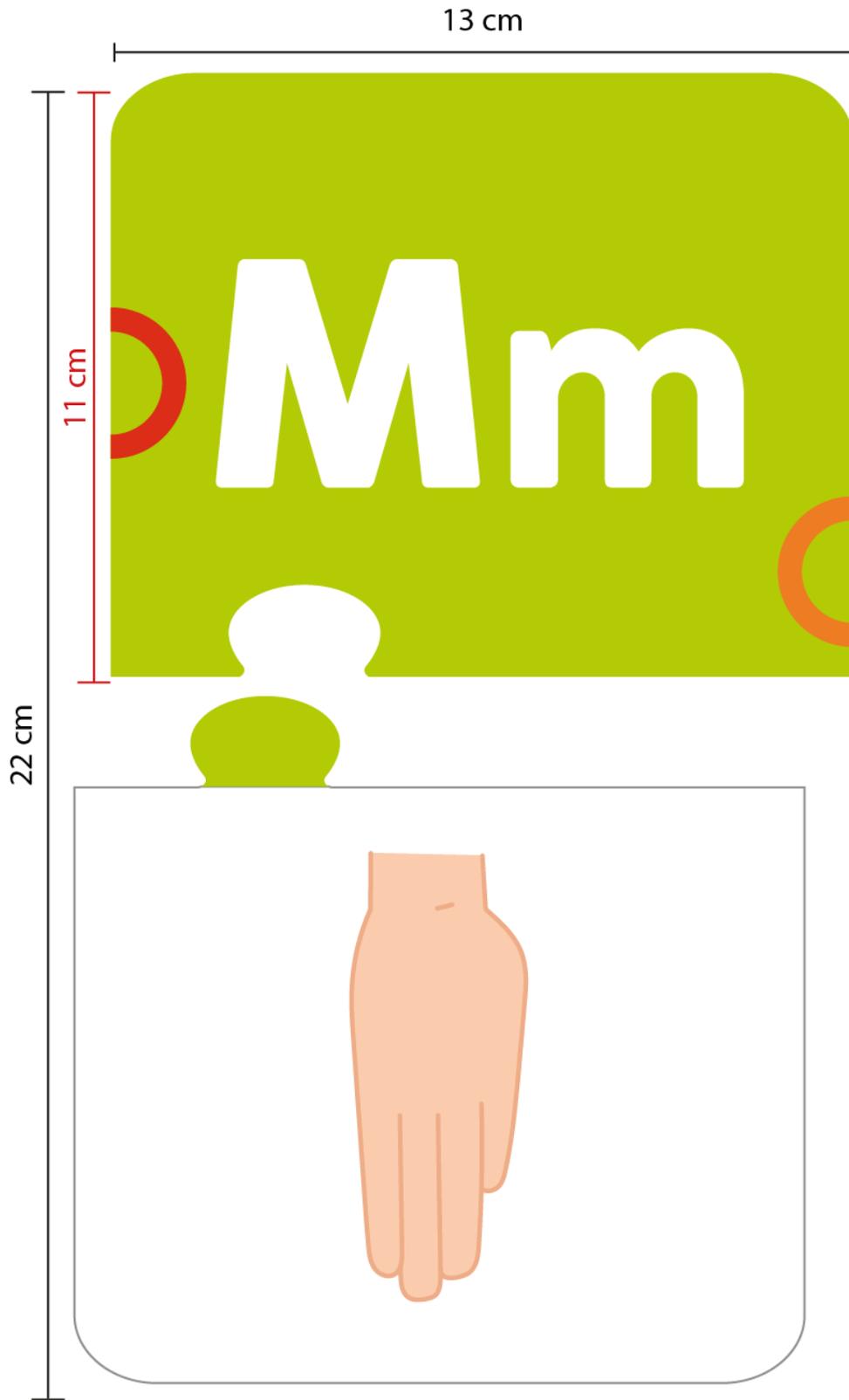


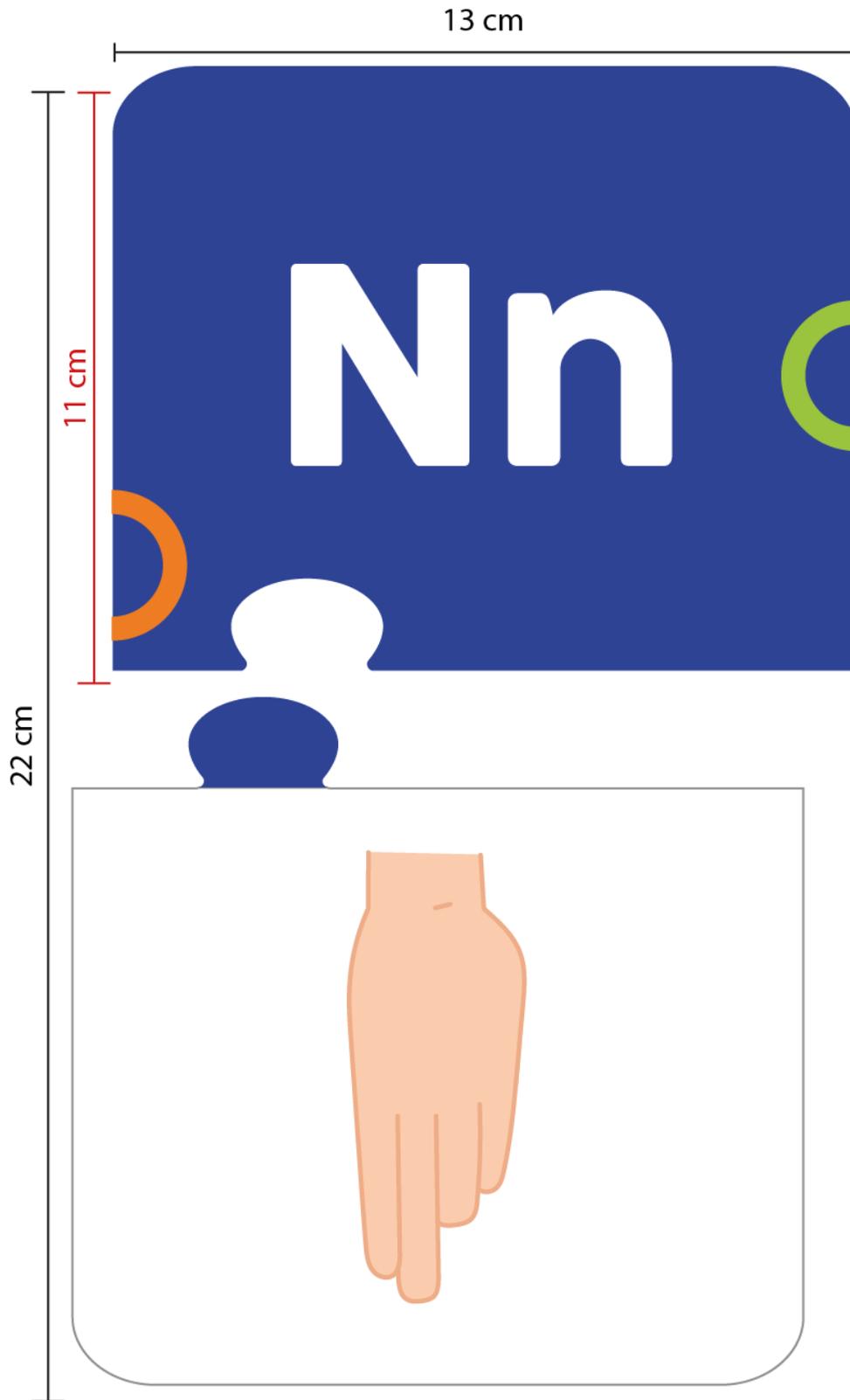


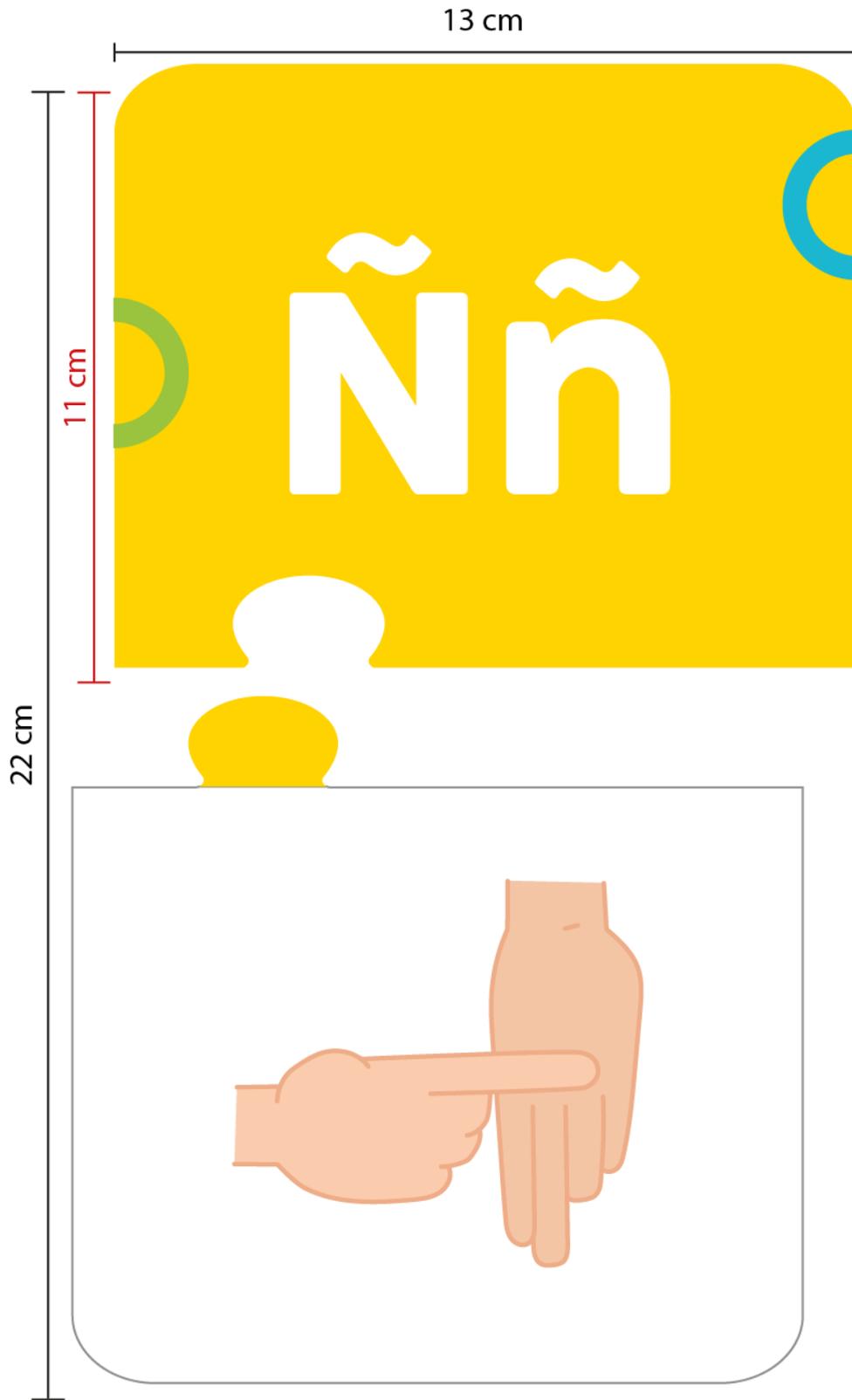


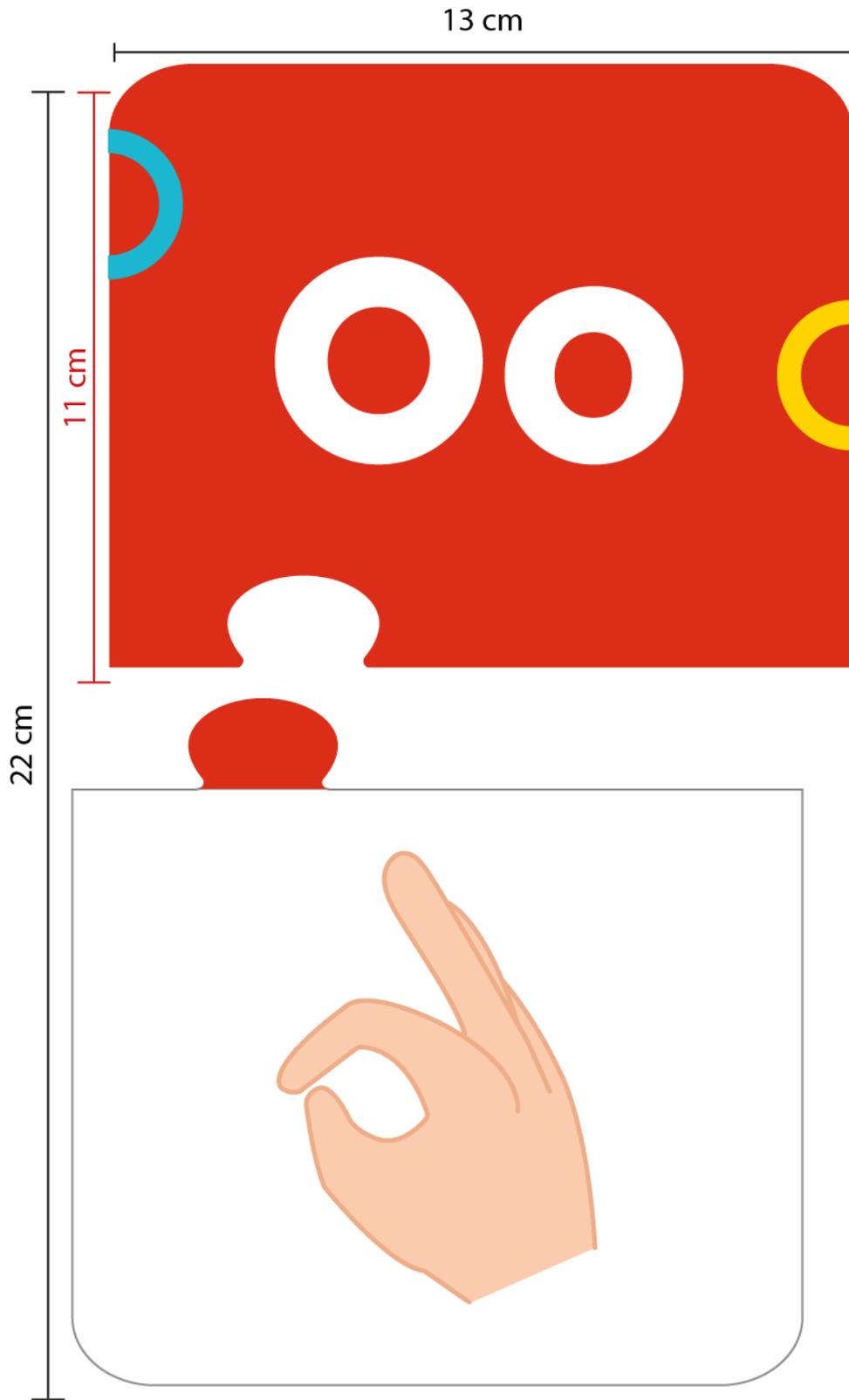


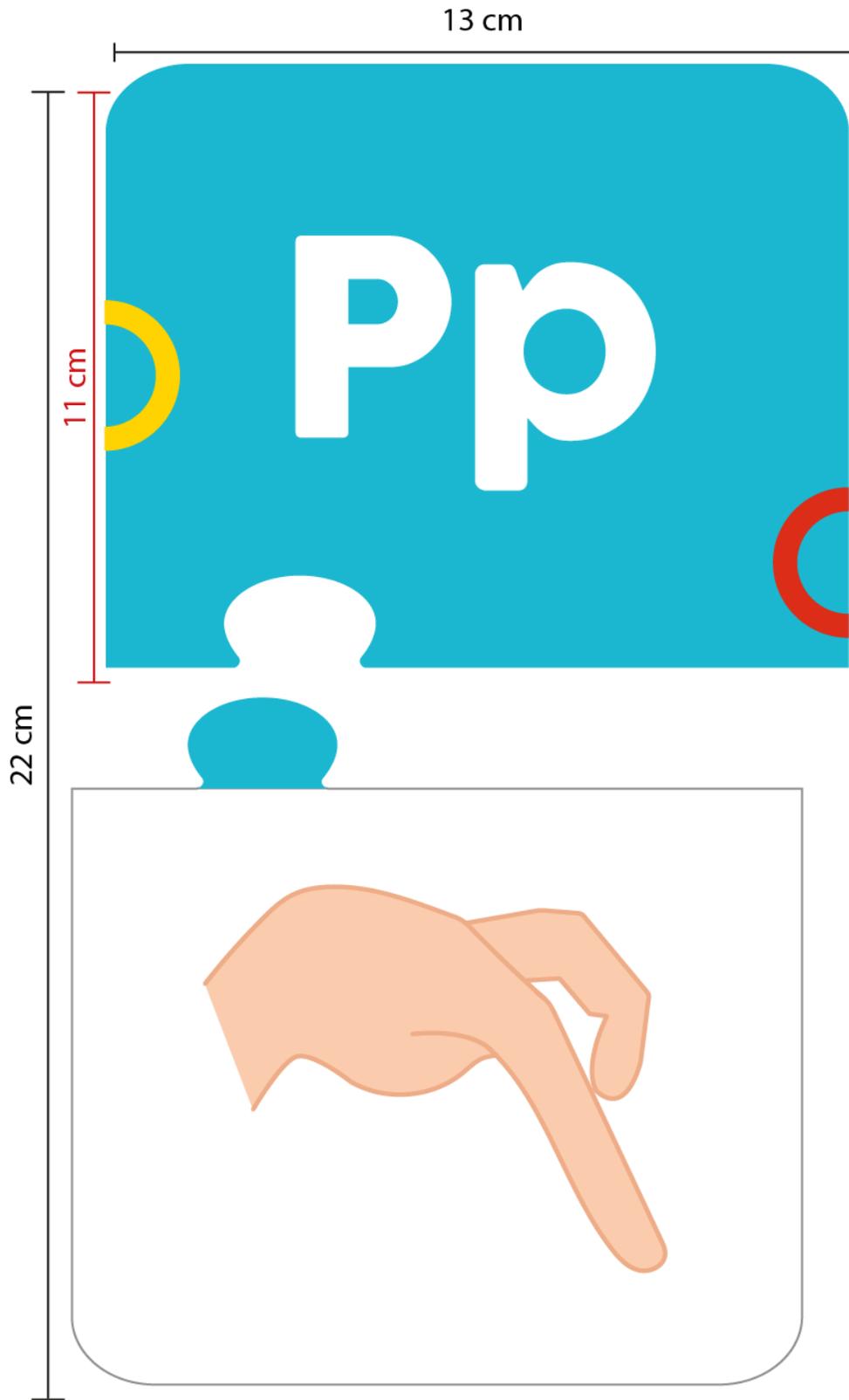


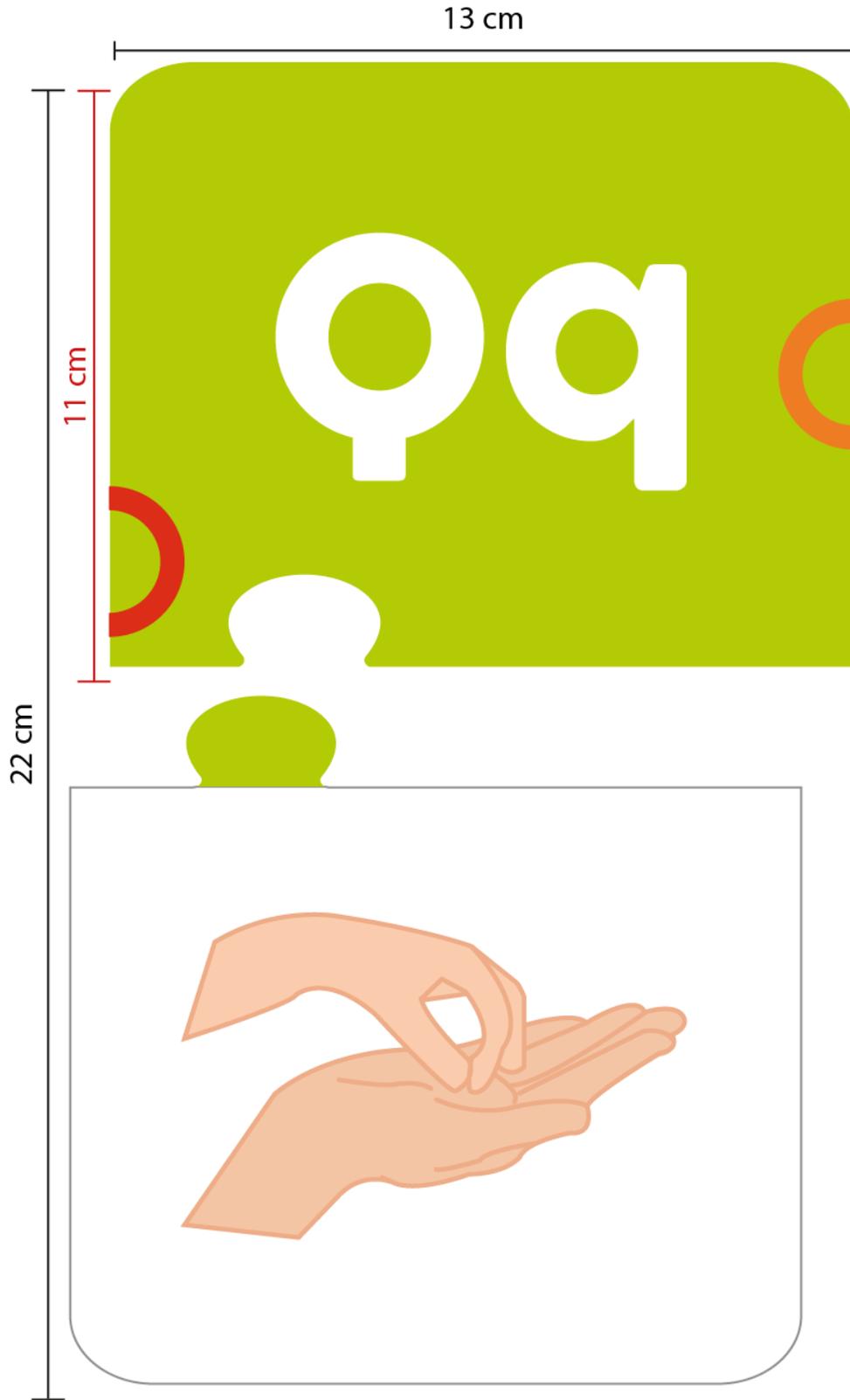


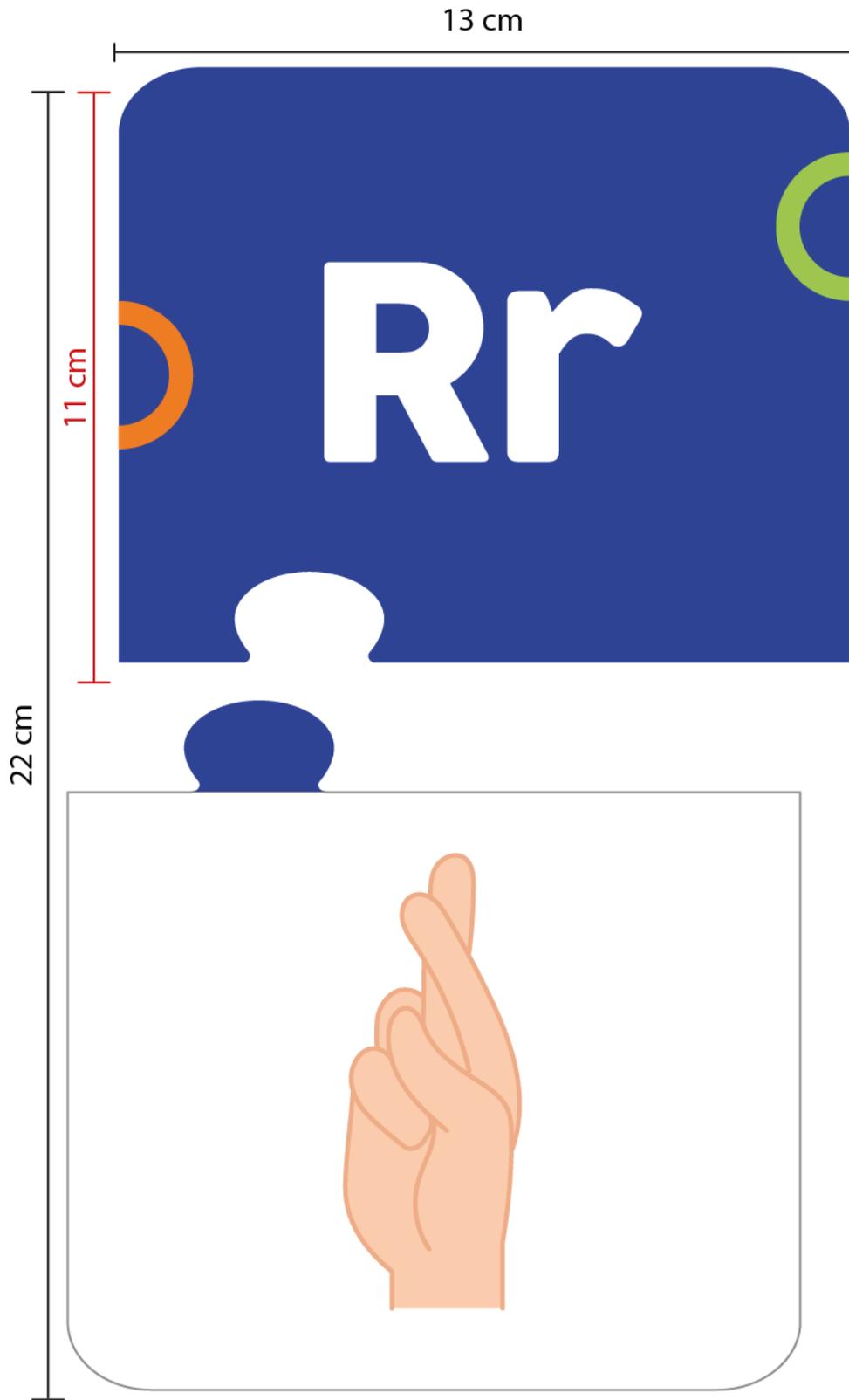


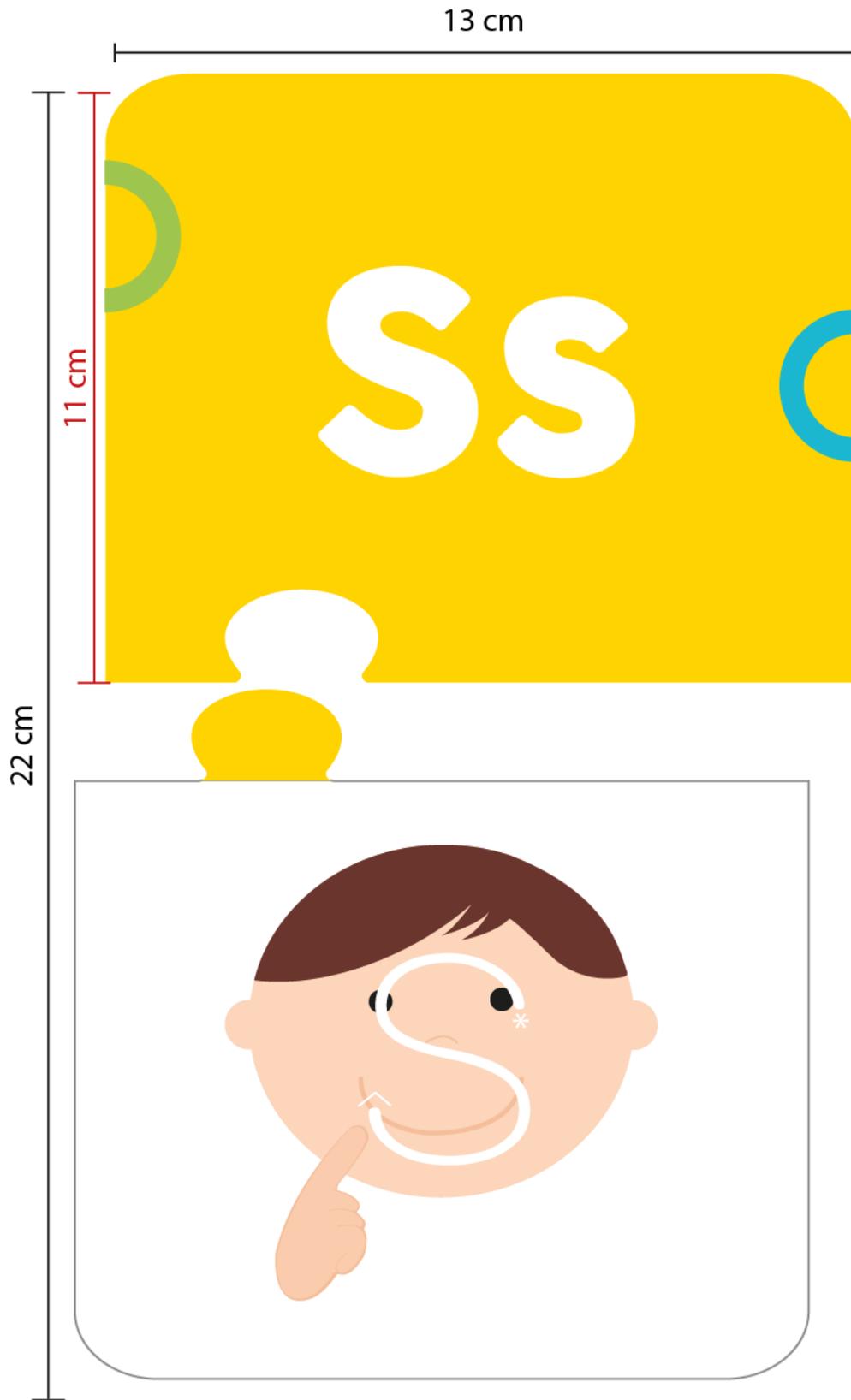


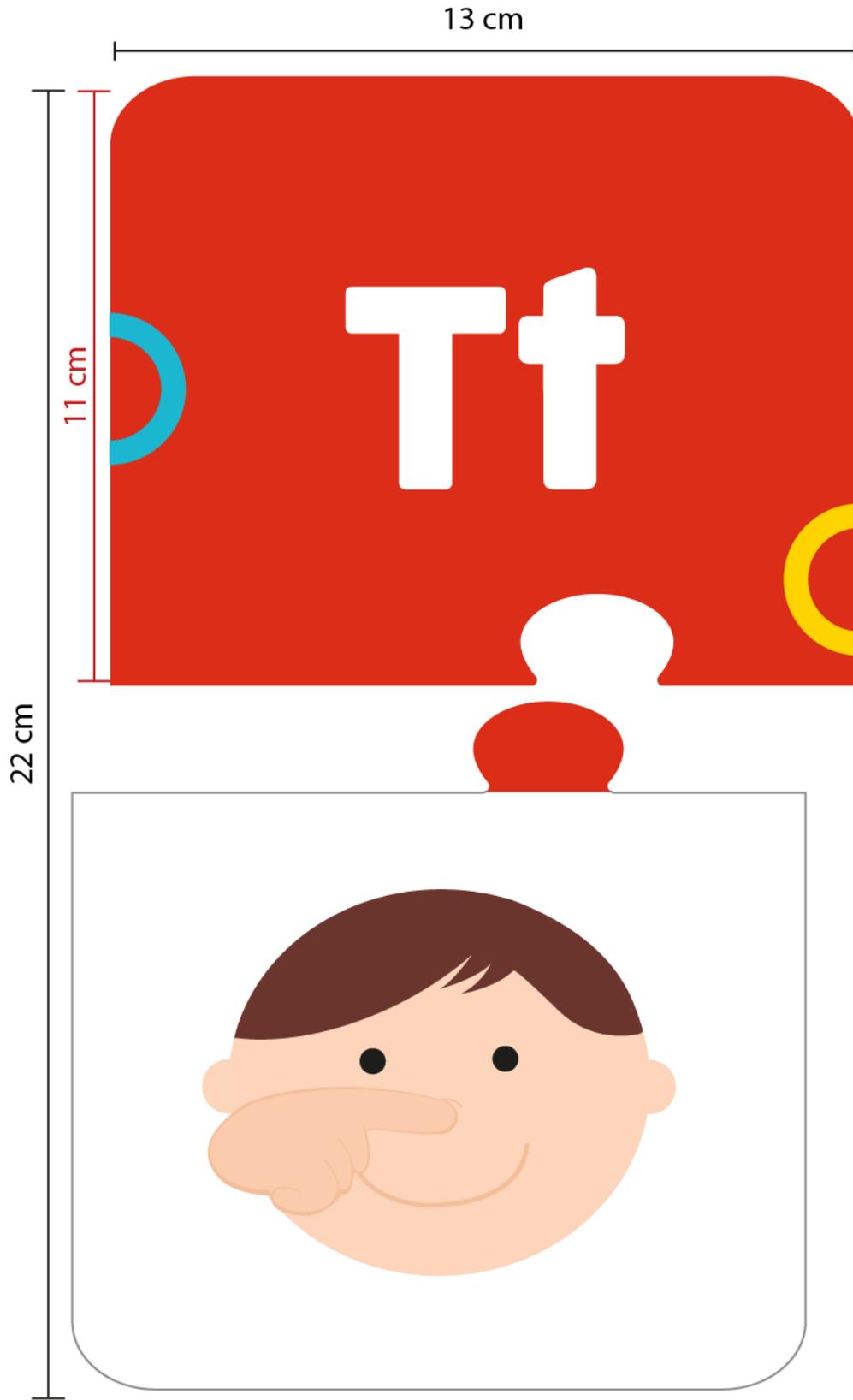


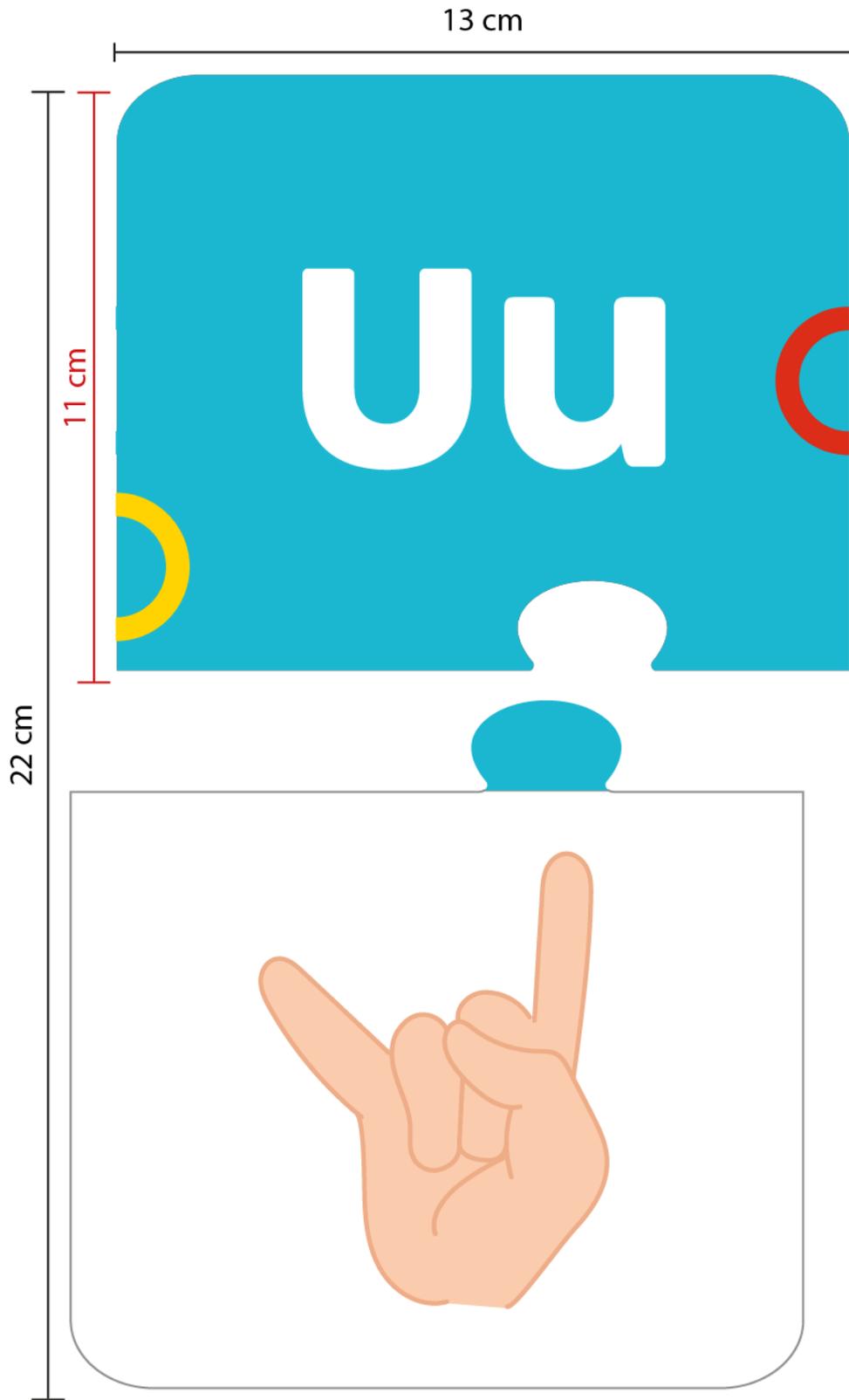


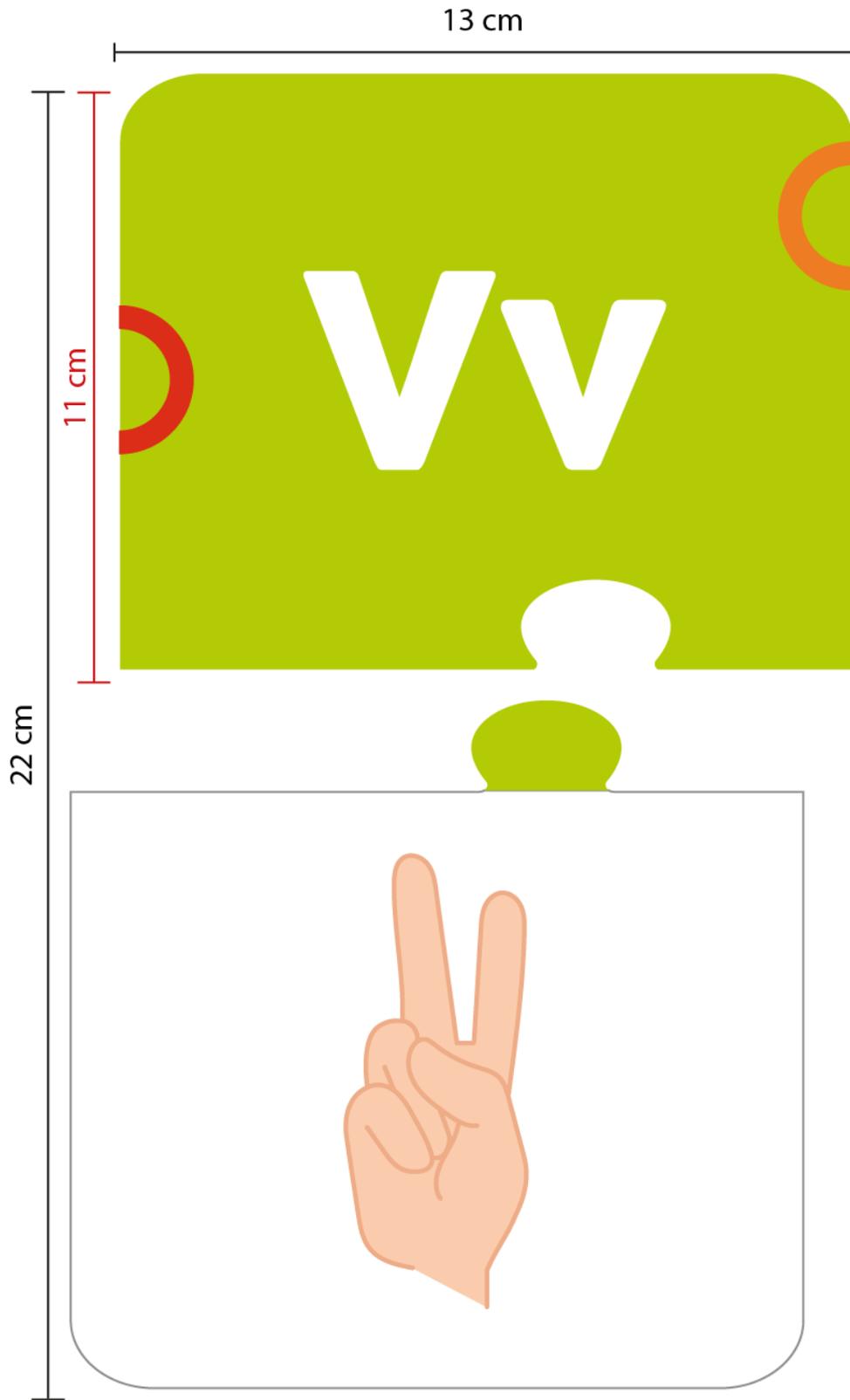


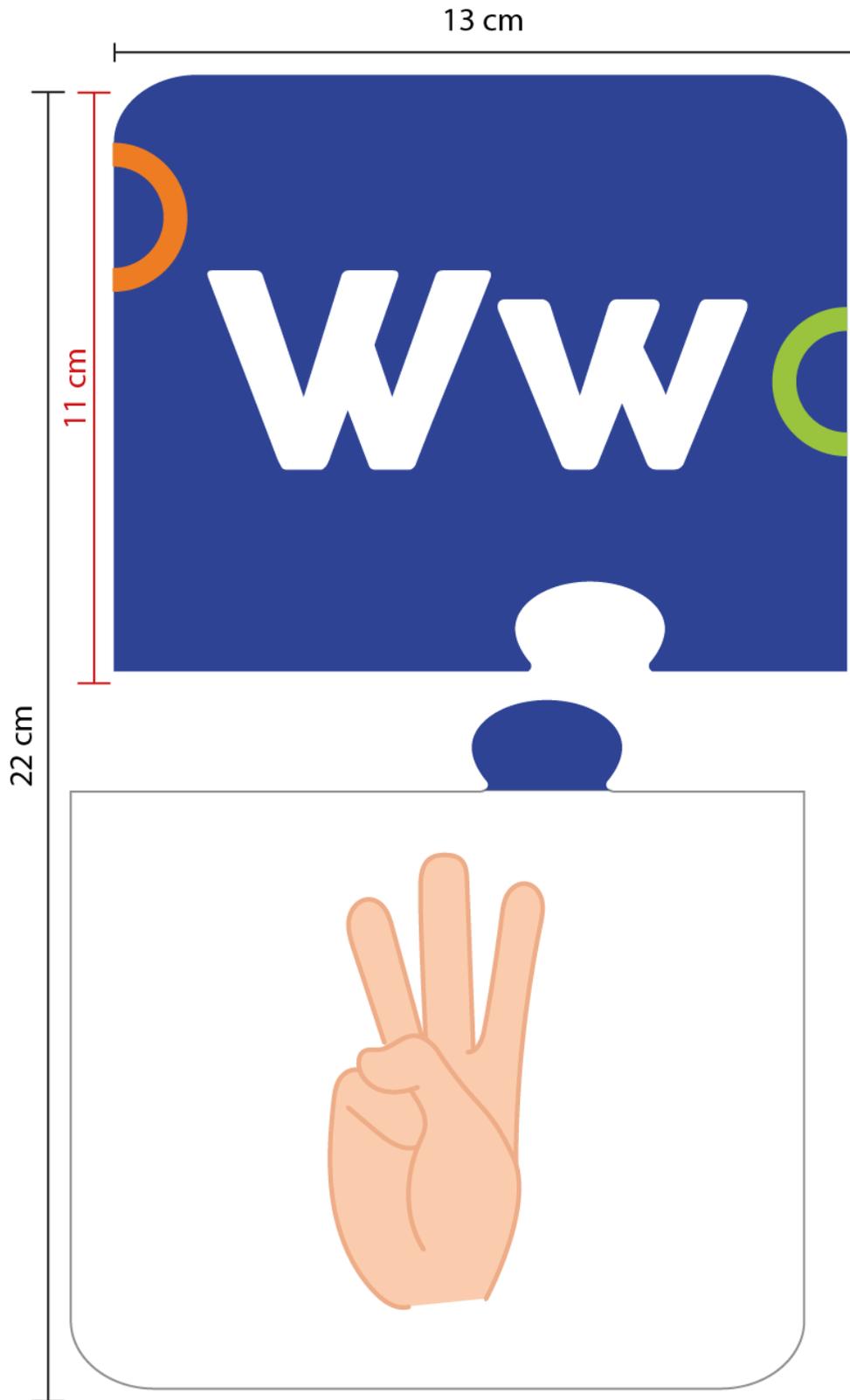


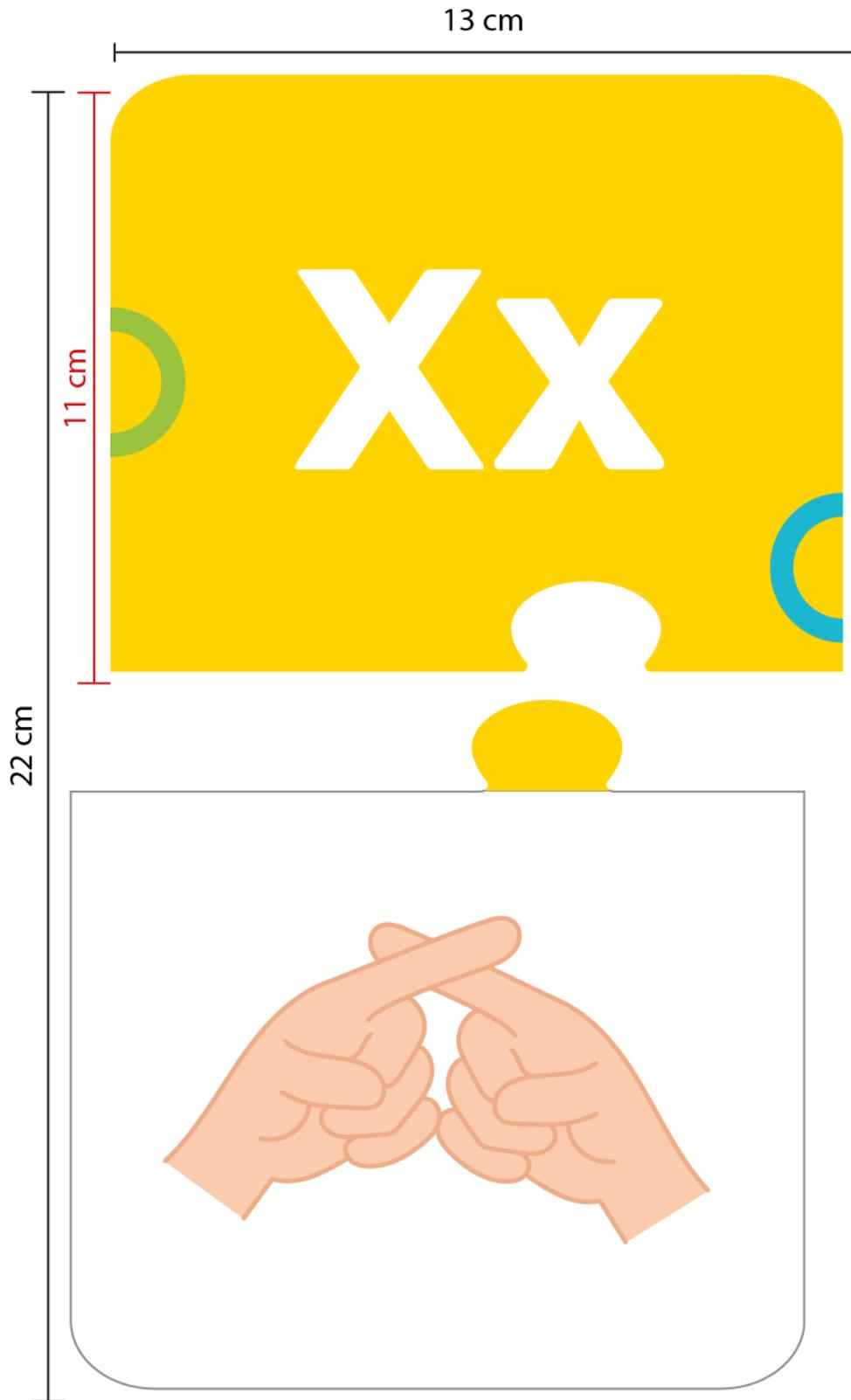


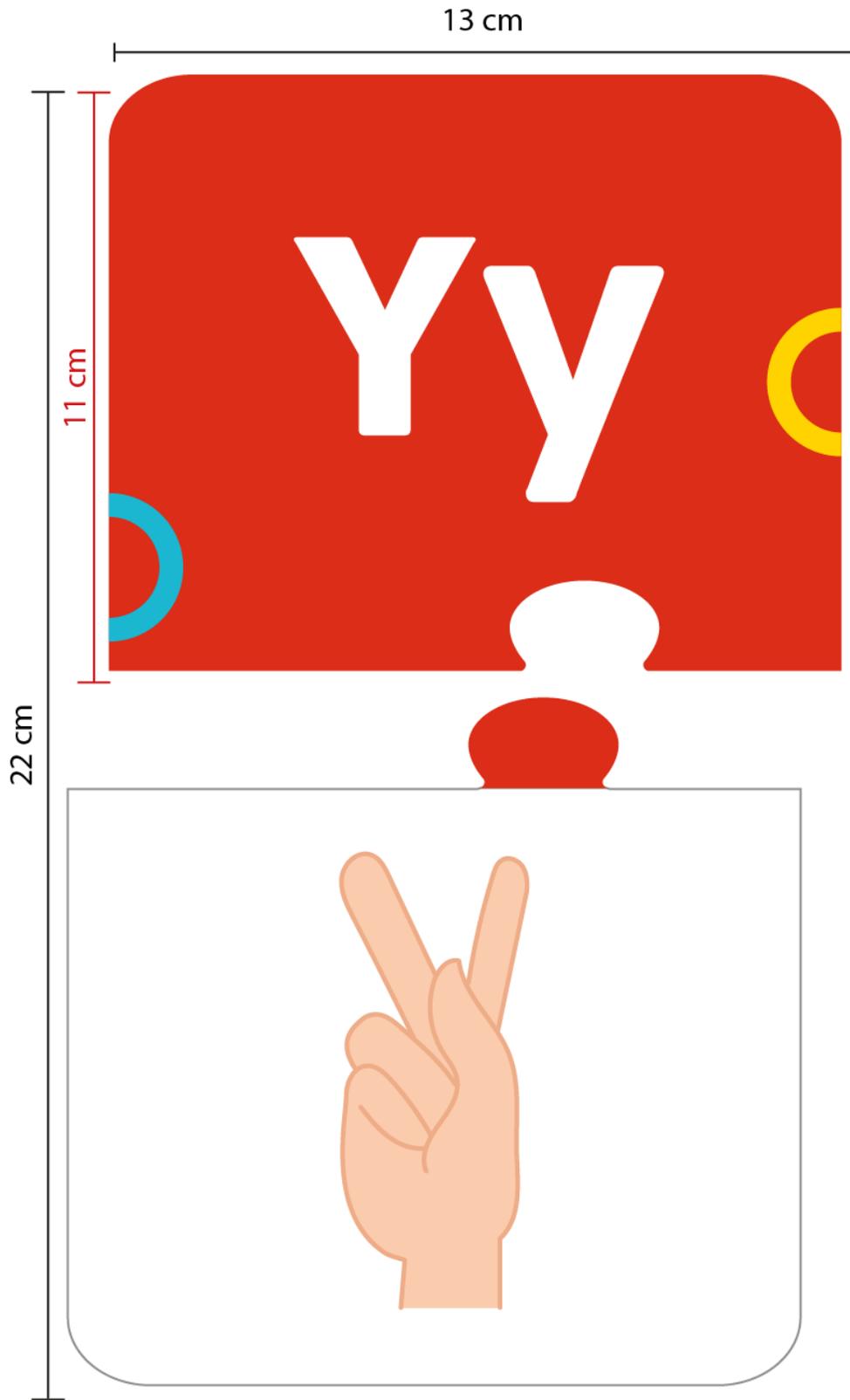


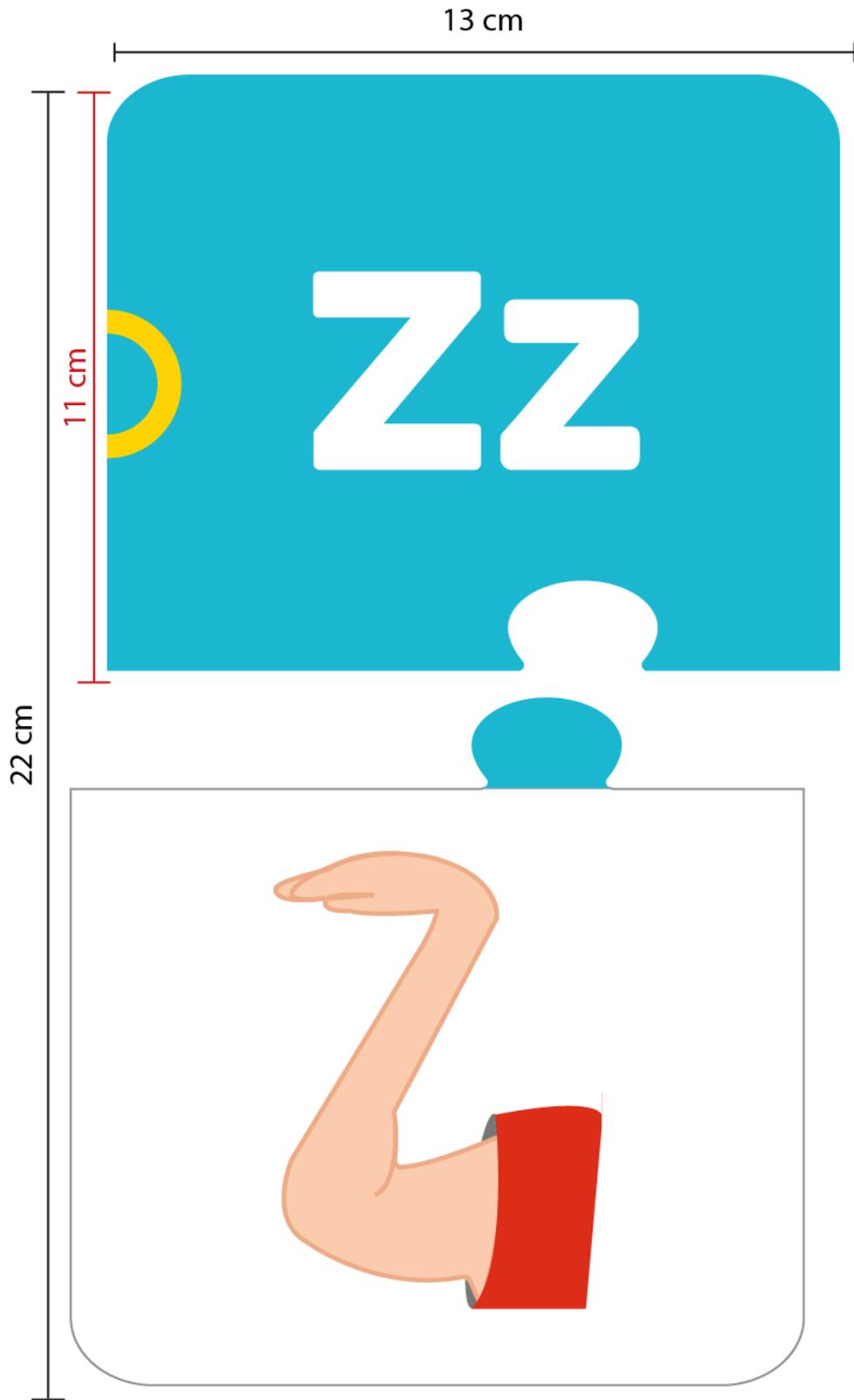












Diseño para empaque con medidas 26.10 cm de ancho por 28cm de alto y 7 centímetros de profundidad.



Diseño para empaque parte posterior.

CONTENIDO 54 PIEZAS

- 27 grupos de 2 piezas cada uno.
- Cada grupo incluye: una pieza con letra mayúscula y minúscula y una pieza con ilustración del lenguaje de señas.
- Cada grupo tiene sistema de encaje propio que enseña al niño a autocorregirse.
- Cada grupo tiene una ilustración de un semicírculo que enseña al niño el orden alfabético.





CAPÍTULO X

PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Capítulo X Producción, Reproducción y distribución

Como parte fundamental para el desarrollo de la creación de un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa TutorKids, es necesario implementarlo para que la empresa vea las utilidades obtenidas a partir del diseño propuesto.

- Plan de costos de elaboración
- Plan de costos de producción
- Plan de costos de reproducción
- Plan de costos de distribución

10.1. Plan de costos de elaboración

Tomando en cuenta la elaboración de propuestas iniciales, lo cual incluye el proceso creativo para definir el concepto, línea gráfica, bocetaje y digitalización.

Costo de elaboración

Total de semanas elaboradas	5 semanas
Total de días elaborados	20 días (4 días a la semana)
Total de horas elaboradas	100 hrs (5 horas al día)
Costo total de elaboración	100 hrs por Q25.00 cada hora
	Q2,500.00

10.2. Plan de costos de producción

Costo de producción	
Total de semanas elaboradas	8 semanas
Total de días elaborados	32 días (4 días a la semana)
Total de horas elaboradas	128 hrs (4 horas al día)
Costo total de elaboración	128 hrs por Q25.00 cada hora
	Q3,200.00

10.3. Plan de costos de reproducción

Impresión y corte de 27 piezas en tamaño 14*21.5 centímetros, en material adhesivo vinil con respaldo de material PVC.

Costo de reproducción	
Impresión adhesivo vinil	Q130.00
Material PVC	Q100.00
Troquel de 14*21.5 cm	Q400.00 (3 troqueles diferentes)
Costo total de reproducción	Q180.00 por elaboración
	Q810.00

10.4. Plan de costos de distribución

El presente proyecto no requiere un costo de distribución, ya que será ubicado en las instalaciones de la institución.

10.5. Margen de utilidad

Se estima para el presente proyecto un promedio de 20% de utilidad sobre los costos.

Costo total = Q6,510.00

Utilidad 20% = Q1,302.00

10.6. Cuadro con resumen general de costos

Costo total	
Plan de costos de elaboración	Q2,500.00
Plan de costos de producción	Q3,200.00
Plan de costos de reproducción	Q810.00
Plan de costos de distribución	Q0.00
Subtotal 1	Q6,510.00
Margen de utilidad 20%	Q1,302.00
Subtotal 2	Q7,812.00
IVA 12%	Q937.44
	Q8,749.44

CAPÍTULO XI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones

11.1. Conclusiones

- Se creó un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids.
- Se investigaron a través del marco teórico las referencias bibliográficas y en sitios web acerca de la creación de juegos para lenguajes de señas para la creación del un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids
- A través de entrevistas con el cliente, se recopiló la información necesaria de la empresa para la creación de un juego didáctico para facilitar el lenguaje de señas.
- Se estableció una línea gráfica en las ilustraciones, lo cual permitió que el juego didáctico fuera consistente.
- Cada una de las piezas cuenta con un sistema de encaje propio que ayudará al niño a autocorregirse.

11.2. Recomendaciones

- Se recomienda a la empresa Tutorkids colocar el material didáctico en el salón de clases.
- Que la empresa utilice el material didáctico como apoyo a la hora de practicar o enseñar el lenguaje de señas.
- Utilizar el material didáctico para que los niños identifiquen y asocien las letras.
- Utilizar el material didáctico por grupos de 2 a 4 niños para tener un mejor control del nivel de comprensión que los niños tengan mediante el juego.
- Imprimir la caja para que todas las piezas estén en un solo lugar y sea más atractivo para los niños.

CAPÍTULO XII
CONOCIMIENTO GENERAL

Capítulo XII: Conocimiento general

12.2 Demostración de conocimiento

Conocimiento General



Visualización Gráfica

Lo aprendido durante el curso facilitó el proceso de conceptualización y bocetaje de cada una de las ilustraciones.



Técnicas de Investigación

El curso se aprendieron técnicas de investigación necesarias, saber e identificar que fuentes son confiables para poder realizar una investigación pertinente.



Software

Los distintos cursos de software se obtuvo el conocimiento de los programas de Adobe como lo es Illustrator donde se realizó todo el diseño de las piezas gráficas.



Diseño Gráfico

Durante los cursos de diseño gráfico se nos enseñó como realizar material gráfico funcional, lo cual fue aplicado para la realización del juego didáctico.



Diseño Visual y Composición

Este curso ayudó para poder crear una composición simétrica y atractiva en la propuesta gráfica.



Comunicación Social

Este curso ayudó para poder entender los distintos fenómenos sociales los cuales intervienen en la comunicación y así poder desarrollar la propuesta gráfica de una manera más acertada.

CAPÍTULO XIII

REFERENCIAS

Capítulo XIII Referencias

13.1 Bibliografía

Bridgewater, P. (1992). Introducción al diseño gráfico. México: Trilla.

Heller, E. (2008). Psicología del Color. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Richards, J., y Rodger, T. (1995). Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas. Cambridge University Press.

Rojas, N. (2010). La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. Revista infancias imágenes, 43-46.

Schaefer, R. (2012). Sociología (Duodécima ed.). McGraw Hill.

Shaefer, R. (2006). Introducción de la Sociología. McGraw-Hill Education.

Wong, W. (1979). Fundamentos del Diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

13.2 Biblio-web

Real Académica Española. (S.F). Diccionario de la lengua española. Recuperado de <https://dle.rae.es/crear>

Real Academia Española. (S.F). Diccionario de la lengua española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/juego?m=form>

Ucha, F. (diciembre de 2008). Definición de crear. Definición ABC tu diccionario hecho fácil. Recuperado de: <https://www.definicionabc.com/general/crear.php>

Zanón Andrés, D. (2007) Introducción al diseño editorial (1 ed.). Recuperado de:

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-UKgj_nolasC&oi=fnd&pg=PA15&dq=dise%C3%B1o+editorial&ots=rQfWckP1c9&sig=mpuxscis1vb6SxmgFroP0LJLsFY#v=onepage&q=dise%C3%B1o%20editorial&f=false

13.3 E-grafía

Álvarez, C. (2019). Definición de lingüística. Concepto definición (02 de junio de 2020)

recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/linguistica/>

Alonso, L. (2020). 10 tendencias de diseño para 2020: así se dibuja el futuro del sector digital.

Marketing 4 ecommerce. (02 de junio de 2020) recuperado de:

<https://marketing4ecommerce.net/10-tendencias-de-diseno-para-2020/>

Adobe. (2018). Adobe products: Illustrator. Adobe (26 de mayo de 2020) recuperado de

<https://www.adobe.com/la/products/illustrator.html>

Adobe. (2018). Adobe products: Photoshop. Adobe (26 de mayo de 2020) Recuperado de

<https://www.adobe.com/la/products/photoshop.html>

E-ducativa. (S.F). Concepto de juego. (20 de mayo de 2020), Recuperado de:

http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html

Escuela Superior de Diseño de Barcelona. (2020). Tendencias de diseño gráfico para el año 2020.

ESDESIGN. (02 de junio de 2020) recuperado de:

<https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/tendencias-de-diseno-grafico-para-el-ano-2020#>

Ensenyat, J. (2019). Tendencias en diseño gráfico 2020. Code web Barcelona. (02 de junio de

2020) recuperado de: <https://codewebbarcelona.com/blog/tendencias-en-diseno-grafico-2020/>

Fotonostra. (s.f). Teoría del color. ¿Qué es el color? Recuperado junio de 2020, de Fotonostra:

<https://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm>

García, N. (2019). 33 tipos de comunicación que existen y sus características. Nagore García Sanz. (26 de mayo de 2020) Recuperado de <https://nagoregarciasanz.com/tipos-de-comunicacion-caracteristicas/>

Gil Carrillo, C. (2009). Recorrido visual ¿qué es? ¿para qué sirve?. Wordpress. (02 de junio de 2020) recuperado de: <https://xarlogil.wordpress.com/2009/01/14/recorrido-visual-2/>

Hemisferio Digital (2017) Anatomía y psicología de la Tipografía. Recuperado junio 2020, de Hemisferio Digital: <http://www.hemisferiodigital.es/psicologia-de-la-tipografia/>

Lopez, D. (s.f). Qué es la ilustración plana o ilustración vectorial. Pinayu (26 de mayo de 2020) Recuperado de: <https://www.pinayu.com/blog/que-es-la-ilustracion-plana-o-ilustracion-vectorial>

Nicuesa, M. (2012). Psicología educativa. Recuperado junio de 2020, de Definición ABC: <https://www.definicionabc.com/general/psicologia-educativa.php>

Oviedo, A. (2004) La comunidad sorda venezolana y su lengua de señas. Cultura Sorda. (20 de mayo de 2020), recuperado de <https://cultura-sorda.org/la-comunidad-sorda-venezolana-y-la-lsv/>

Pérez Porto, J., Merino, M. (2012). Pedagogía. Recuperado junio 2020, de Definición.de: <https://definicion.de/pedagogia/>

Pérez de Arado, B. (2011) ¿Lengua de señas?. Cultura Sorda. (20 de mayo de 2020), recuperado de <https://cultura-sorda.org/lengua-de-senas/>

Pérez Porto, J., y Merino, M. (2013) Actualizado (2015) Definición de preescolar. Definición.de. (20 de mayo de 2020) recuperado de <https://definicion.de/preescolar/>

Pérez Porto, J., & Merino, M. (2012). Definición de boceto. Definición. (26 de mayo de 2020) Recuperado de <https://definicion.de/boceto>

- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2012). Antropología. Recuperado junio 2020, de Definición.de:
<https://definicion.de/antropologia>
- Pérez Porto, J., Merino, M. (2012) Definición de tipografía. Definición.de (02 de junio de 2020)
recuperado de: <https://definicion.de/tipografia/>
- Pérez Porto, J., Merino, M. (2014) Definición de pintura. Definición.de. (02 de junio de 2020)
recuperado de: <https://definicion.de/pintura/>
- Raffino, M.E. (2019). Aprendizaje. Conceptos.de. (20 de mayo de 2020), recuperado de
<https://concepto.de/aprendizaje-2/>
- Raffino, M.E. (2019) La comunicación. Concepto.de. (23 de mayo de 2020) recuperado de
<https://concepto.de/que-es-la-comunicacion/>
- Raffino, M.E. (2020) Comunicación Visual. Concepto de. (26 de mayo de 2020) recuperado de
<https://concepto.de/comunicacion-visual/>
- Securekids. (2016). Los juegos didácticos: un método de aprendizaje. (20 de mayo de 2020),
Recuperado de: <https://securekids.es/los-juegos-didacticos-un-metodo-de-aprendizaje/>
- S.N, (2016). La Ilustración Digital, un Arte emergente. ArteNeo. (26 de mayo de 2020)
recuperado de <https://www.arteneo.com/blog/la-ilustracion-digital-arte-emergente/>
- (S.N), (2020) Conexiones morfológicas forzadas. Neuronilla (07 de julio de 2020) recuperado de:
<https://www.neuronilla.com/conexiones/>
- Uriarte, J.M. (2019) Niñez. Característico.co. (20 de mayo de 2020) recuperado de
<https://www.caracteristicas.co/ninez/>
- Ucha, F. (2009). Antropología. Recuperado junio de 2020, de Definición ABC:
<https://www.definicionabc.com/ciencia/antropologia.php>
- Vercher, E. (2018). La lengua de señas. @gestrad.com. (20 de mayo de 2020), recuperado de
<https://www.agestrad.com/la-lengua-de-senas/>

CAPÍTULO XIV

ANEXOS

Capítulo XIV Anexos

Anexo I

Brief del cliente



BRIEF

BRIEF: Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de mercadeo que sirve como la plataforma el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante:	Sheyla Alejandra Salazar Soto		
No. de Carné:	17004227	Celular:	4640-4274
Email:	sheyla.salazar@galileo.edu		
Proyecto:	Creación de un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa TutorKids.		

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa):	TutorKids		
Dirección:	12 calle 2-70 zona 1 Ciudad de Guatemala		
Email:	tutorkids.guate@gmail.com / contacto@guarderiatutorkids.com	Tel:	2464-9172 / 58527344
Contacto:	Paola De Garcia	Celular:	5966-2029
Antecedentes:	Incentivan el desarrollo integral de los niños por medio del aprendizaje significativo y actividades adecuadas para cada edad. Apoyando de esta manera a los padres de familia en el cuidado de sus hijos mientras tienen la oportunidad de crecer y fortalecerse en el ámbito laboral y personal.		

BRIEF

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión Ofrecer un servicio educativo integral y profesional en donde los niños adquieran, apliquen y desarrollen conocimientos, habilidades y actitudes que los haga competentes para la vida diaria.

Visión Ser una institución comprometida con la educación y el cuidado infantil a través de la construcción de programas educativos funcionales y de calidad que logren resultados a corto y largo plazo. Mediante la fusión del juego y aprendizaje.

Delimitación geográfica Ciudad de Guatemala, principalmente en zona 1, 2, 5, 6 y 3

Grupo objetivo Maestras entre 25 a 35 años de edad.

Principal beneficio al grupo objetivo Facilitar la enseñanza y reforzar el aprendizaje del lenguaje de señas a niños en edad preescolar.

Competencia Colegio y Guardería El Jardín De Los Sueños, Sociedad Protectora del niño No. 2 Jardín Infantil Los Patitos, Daycare y Colegio Smiles, Colegio Mis Trazos.

Posicionamiento

Factores de diferenciación Cuenta con cuidado de niños desde los 18 meses hasta 5 años, mediante un aprendizaje significativo, enseñando lenguaje inclusivo. Cuenta con Salón Montessori permitiendo que por medio de actividades del diario vivir los niños puedan liberar su potencial para su autodesarrollo.

Al igual que un Neurogym para los pequeños donse se presta especial atención a estimular el área sensitiva, motora y neurológica; para aportar de manera eficiente herramientas que ayuden a la memoria, atención, concentración, equilibrio, entre otras.

Mensaje clave a comunicar

Mediante el juego se puede reforzar el aprendizaje y convertirlo en algo significativo para cada uno de los niños.

BRIEF

Materiales a realizar: Creación de juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas.

Presupuesto: _____

DATOS DEL LOGOTIPO

Se utilizan los colores Azul, amarillo, rojo, celeste, negro, blanco, verde y morado. En material P.O.P, redes sociales y sitios web.

Utilizan una tipografía serif, san serif y scrip. Ninguna tipografía en específico.

LOGOTIPO



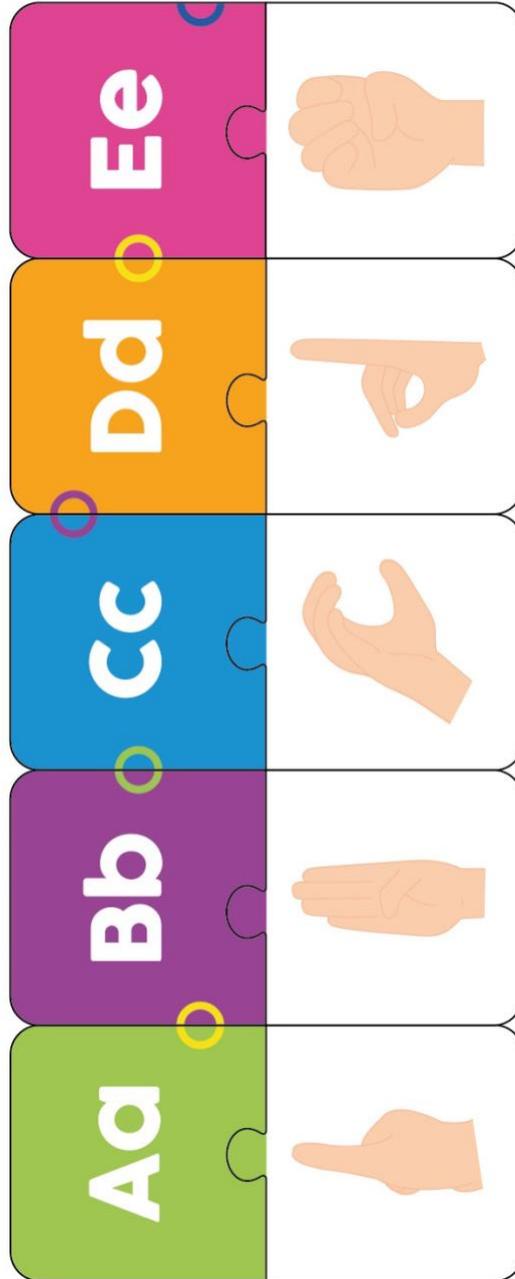
Fecha: _____

Anexo II

Tabla de Niveles Socio Económicos 2015/Multivex

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2	NIVEL E
Ingresos	+ de Q100,000.00	Q81,200.00	Q25,800.00	Q17,500.00	Q11,900.00	Q7,200.00	Q3,400.00	- de Q1,00.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudios
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela	Sin estudios
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudio area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias					
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual			
Servicios financieros	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC Intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro		
Poseiones	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuática, moto, helicóptero-avión-avioneta	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo		
Bienes de comodidad	3 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, Tv satelital, Internet de alta velocidad, 2 o+ equipos de audio, 3-5 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomésticos. Todos los servicios de Internet.	2 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomésticos. Todos los servicios de Internet.	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomésticos básicos.	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de laña.
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior.	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques	

Anexo III



Anexo IV

Validación técnica Pedagoga Katherine Román

El rompecabezas es considerado un juego didáctico, ya que, al practicarlo, éste es capaz de desarrollar habilidades y destrezas importantes tales como:

- Motricidad fina.
- Capacidad de análisis.
- Habilidad de ubicación espacial.
- Coordinación visomotriz.
- Desarrollo de la memoria.
- Habilidad cognitiva y
- El pensamiento lógico.

Todas éstas fundamentales dentro del proceso enseñanza - aprendizaje.

Anexo V

Diseño para empaque de juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, con medidas 26.10 cm de ancho por 28cm de alto y 7 centímetros de profundidad.

